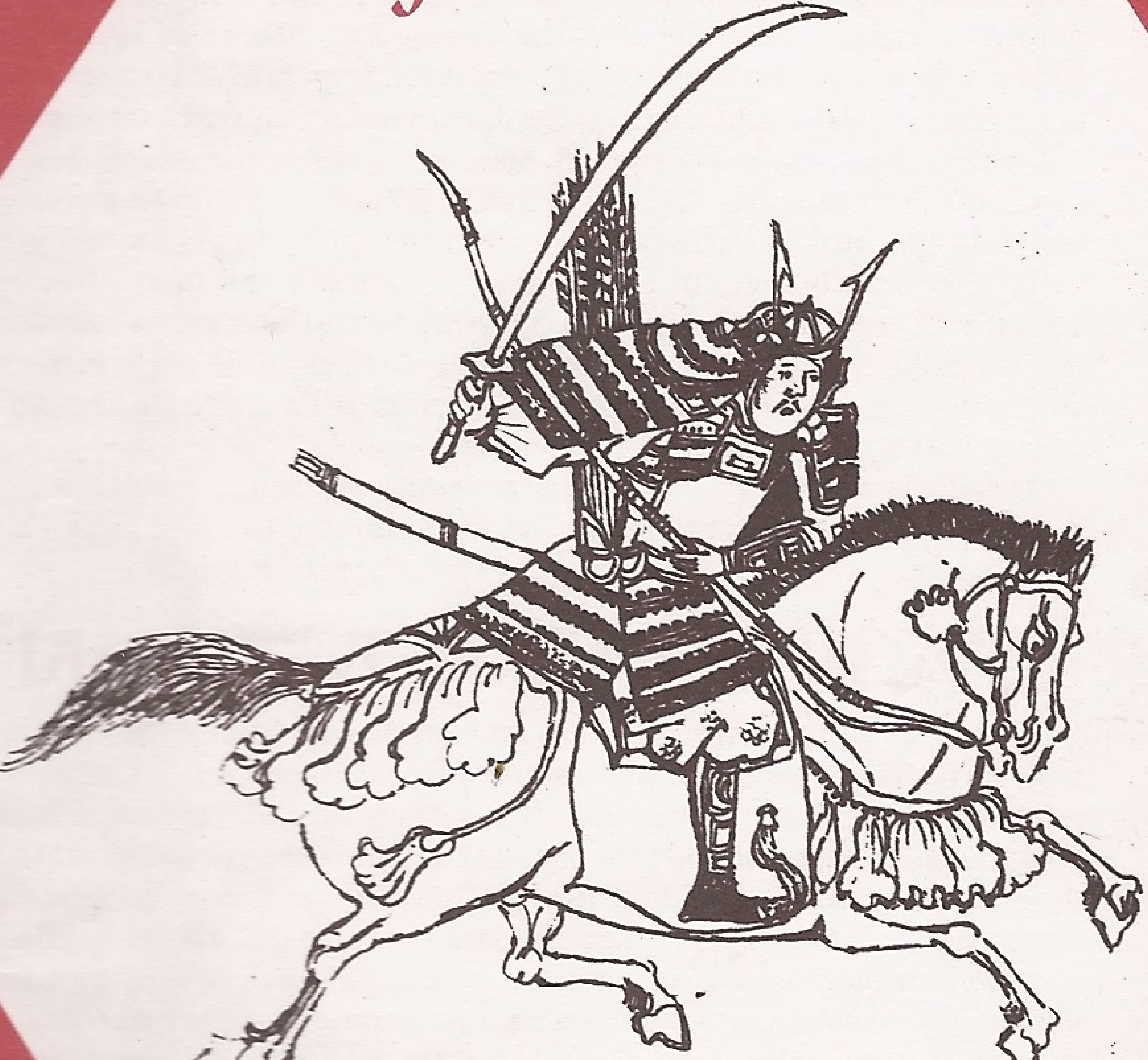
I GIOCHI DEL 2000

2000 DUEMILARUOLI

Eugenio M. Lauro



Sol levante

QUALITYGAME

23

INTRODUZIONE

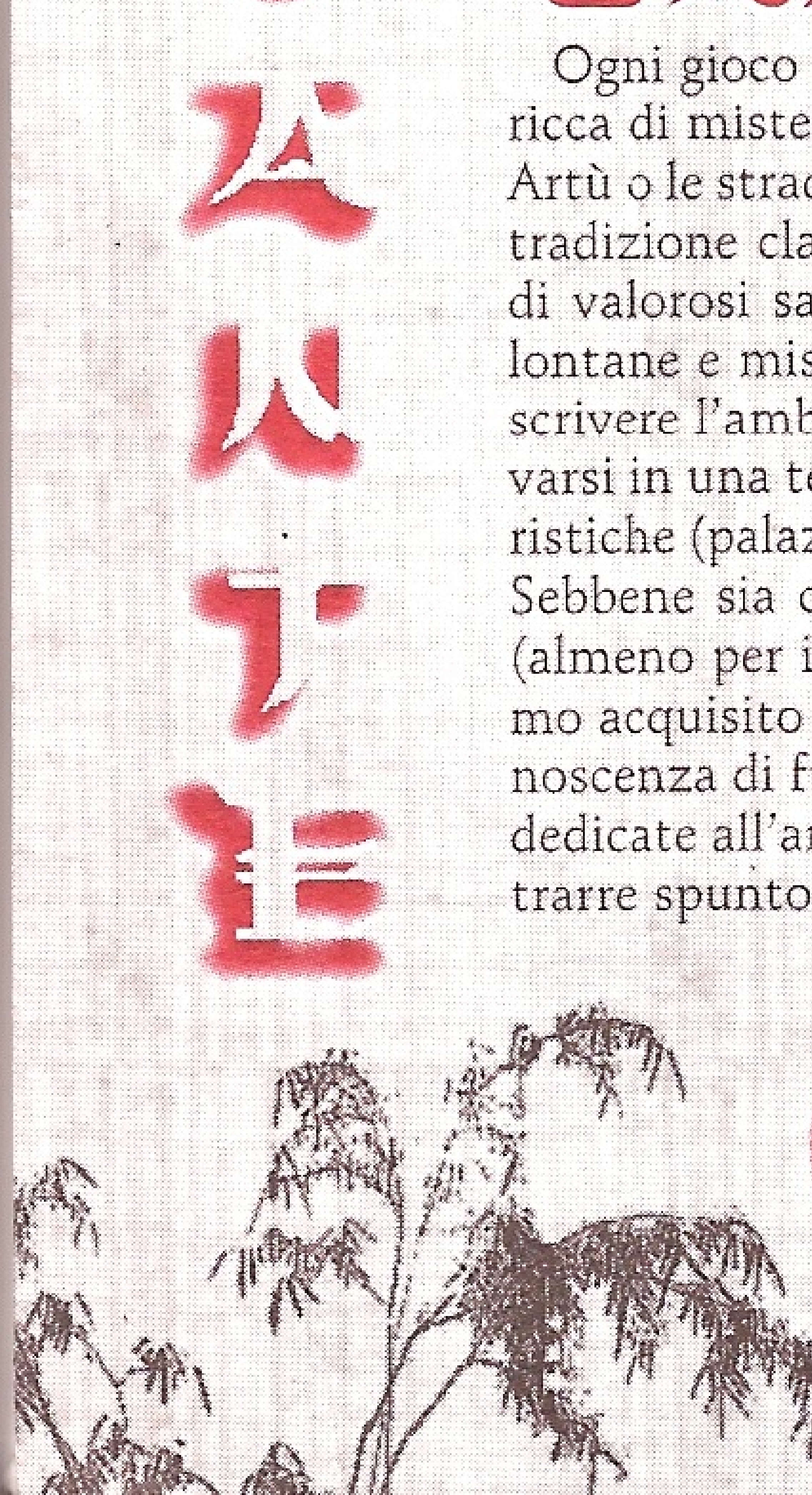
Sol Levante è un gioco di ruolo ambientato nel Giappone medioevale arricchito con gli elementi mitici e leggendari tipici della tradizione orientale. La sua struttura semplice ed immediata lo rende adatto a giocatori con poca o nessuna esperienza, tuttavia anche giocatori più esperti potranno trovarlo interessante.

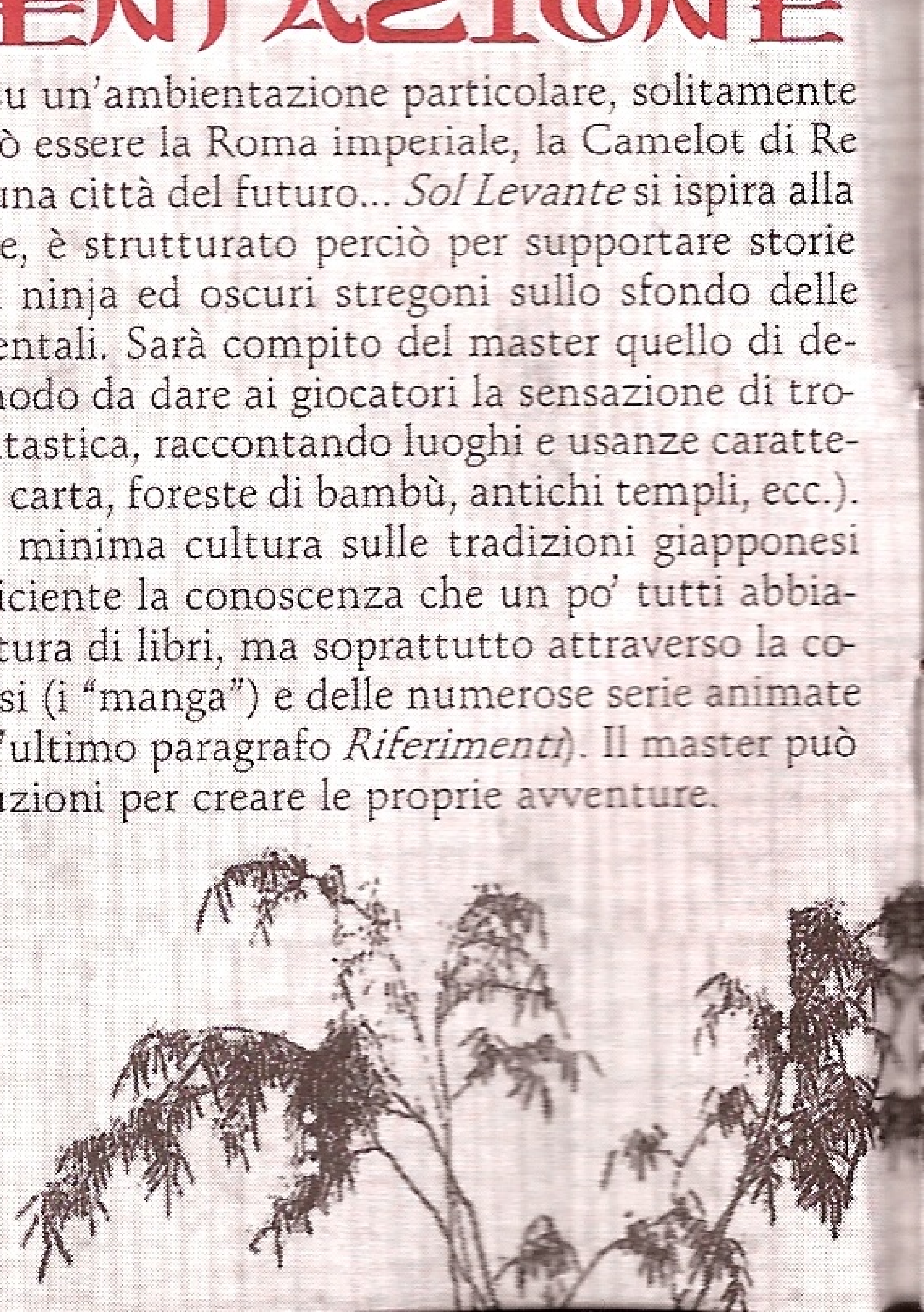
Spiegare che cos'è un gioco di ruolo è senza dubbio molto più difficile che giocarci. Come in teatro o sul set di un film, i giocatori si immedesimano ed interpretano dei "personaggi", ovvero i protagonisti della storia, gli eroi della situazione. Il gioco tuttavia non si svolge su un set o su un palcoscenico, ma nell'immaginazione dei giocatori che, seduti intorno ad un tavolo, descrivono le azioni che i loro personaggi intendono fare dopo aver ascoltato la descrizione della situazione fatta dal "master", un particolare giocatore che si presta ad arbitro e narratore delle avventure e che, aiutandosi con le regole qui riportate, descrive poi la nuova situazione venutasi a creare dalle scelte dei giocatori; inoltre il master interpreta il "resto del mondo", ovvero tutte le comparse con cui i personaggi avranno a che fare. Attraverso le interazioni tra giocatori e master si sviluppa così una storia coinvolgente (sul modello dell'avventura proposta nel quarto capitolo del volumetto), in cui i giocatori sono privi di quelle limitazioni nelle scelte tipiche delle trame teatrali o dei giochi adventure dei computer.

Quando le azioni dei personaggi generano situazioni dubbie od incerte gli esiti vengono risolti attraverso l'utilizzo di un dado a 12 facce (in breve d12), facilmente reperibile nei negozi specializzati di giochi.

L'AMBIENTAZIONE

Ogni gioco di ruolo si basa su un'ambientazione particolare, solitamente ricca di mistero e pericolo; può essere la Roma imperiale, la Camelot di Re Artù o le strade illuminate di una città del futuro... *Sol Levante* si ispira alla tradizione classica Giapponese, è strutturato perciò per supportare storie di valorosi samurai, micidiali ninja ed oscuri stregoni sullo sfondo delle lontane e misteriose terre orientali. Sarà compito del master quello di descrivere l'ambientazione, in modo da dare ai giocatori la sensazione di trovarsi in una terra diversa e fantastica, raccontando luoghi e usanze caratteristiche (palazzi dalle pareti di carta, foreste di bambù, antichi templi, ecc.). Sebbene sia consigliabile una minima cultura sulle tradizioni giapponesi (almeno per il master), è sufficiente la conoscenza che un po' tutti abbiamo acquisito attraverso la lettura di libri, ma soprattutto attraverso la conoscenza di fumetti giapponesi (i "manga") e delle numerose serie animate dedicate all'argomento (vedi l'ultimo paragrafo *Riferimenti*). Il master può trarre spunto da queste produzioni per creare le proprie avventure.





SOL LEVANTE
SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME: .... CLASSE: .... LIVELLO: ....

DESCRIZIONE

QUALITÀ FISICHE ☐ QUALITÀ MENTALI ☐ QUALITÀ SOCIALI ☐

RESISTENZA: .... KI: ....

ABILITÀ

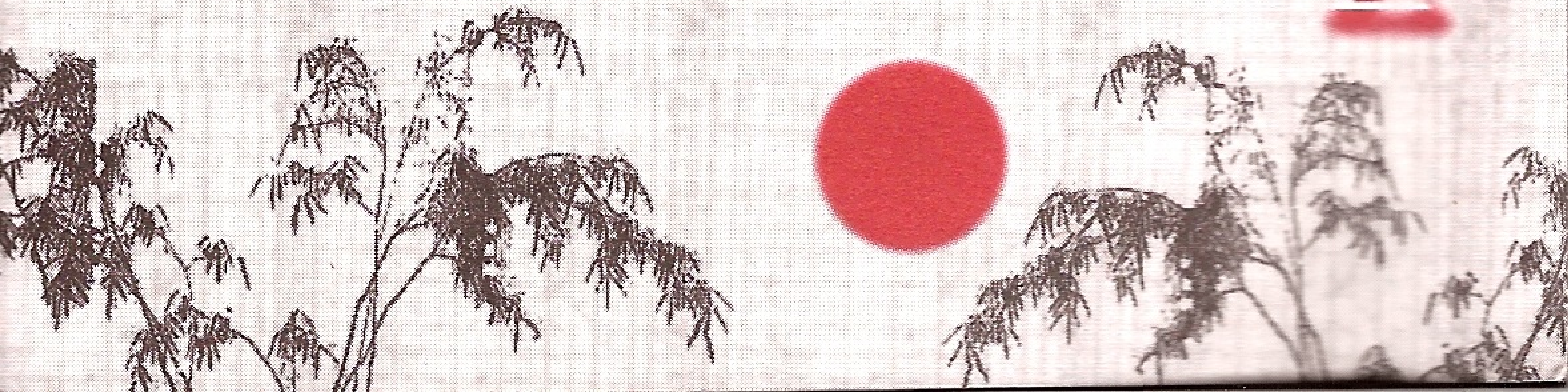
SPECIALE: ....

Nome	Grado	Nome	Grado
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

EQUIPAGGIAMENTO

NOTE

SOL LEVANTE



1. CREAZIONE PERSONAGGIO

La creazione del personaggio avviene compilando una scheda apposita che ne evidenzia i tratti fondamentali, le caratteristiche ed i punteggi, chiamata appunto “scheda del personaggio” (che trovate a pag. 3). La determinazione delle voci della scheda avviene come segue:

NOME

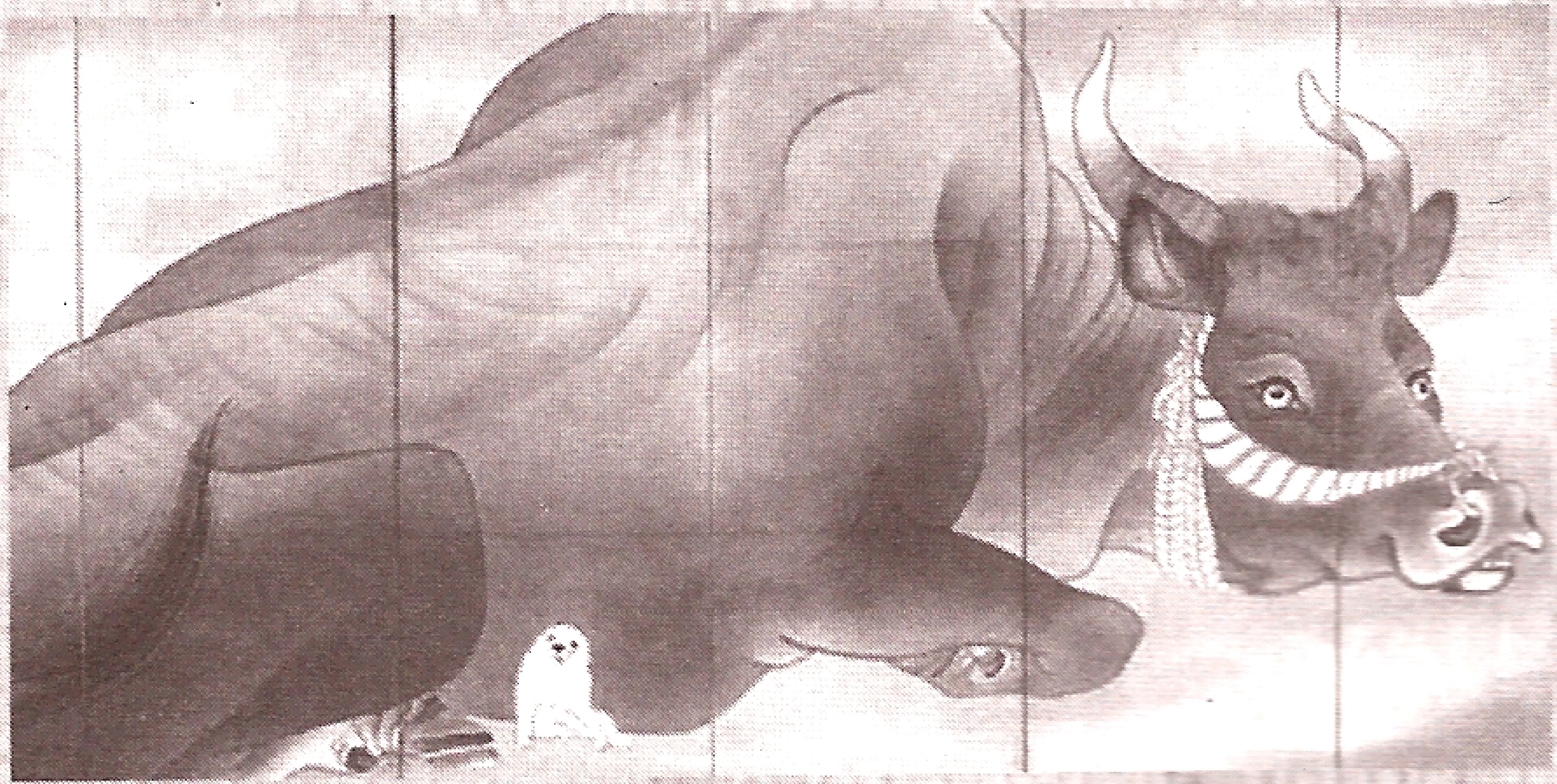
In questo spazio viene segnato il nome del personaggio;la scelta è libera, raccomandiamo tuttavia di scegliere nomi in accordo con l’ambientazione.

CLASSE

La classe indica insieme la professione e lo stato sociale del personaggio e svolge un ruolo fondamentale sia per stabilire che cosa un personaggio sa fare, sia per determinare le risorse disponibili. La scelta della classe è libera (vedi oltre l’elenco *Classi e Abilità*).

LIVELLO

Di avventura in avventura i personaggi affinano le proprie capacità e guadagnano l’esperienza che permette loro di reagire più prontamente di fronte alle avversità. Questo miglioramento continuo è simboleggiato dal livello, che riassume in un numero lo stadio di avanzamento del personaggio nella sua classe. Un personaggio al 1° livello è considerato un dilettante, mentre uno all’8° è riconosciuto come un grande maestro. All’inizio del gioco i personaggi sono giovani e cominciano al 1° livello; il master può però permettere a personaggi particolari (magari in età avanzata) di cominciare a livelli più alti.



DESCRIZIONE

In questo spazio i giocatori possono inserire una breve descrizione fisica e caratteriale del personaggio: consigliamo di definire quantomeno l'età, il sesso, le dimensioni fisiche e i tratti salienti della personalità, ma si può dettagliare il personaggio quanto si vuole.

QUALITA'

Le qualità, divise in Fisiche(QF), Mentali (QM) e Sociali (QS), rappresentano le capacità innate del personaggio. Quelle fisiche comprendono lo sviluppo muscolare e motorio, quelle mentali lo sviluppo intellettivo e sensoriale, quelle sociali il carisma e la volontà del personaggio. Le qualità, per gli uomini, hanno un valore che varia da 1 (scarso) a 6 (eccellente): per determinarne il punteggio, i giocatori dispongono di 9 punti da distribuire a piacere tra le tre qualità. I giocatori che lo desiderano possono determinarlo casualmente tirando un d12 per ogni qualità e dividendo il risultato per 2 (arrotondato per eccesso).

RESISTENZA

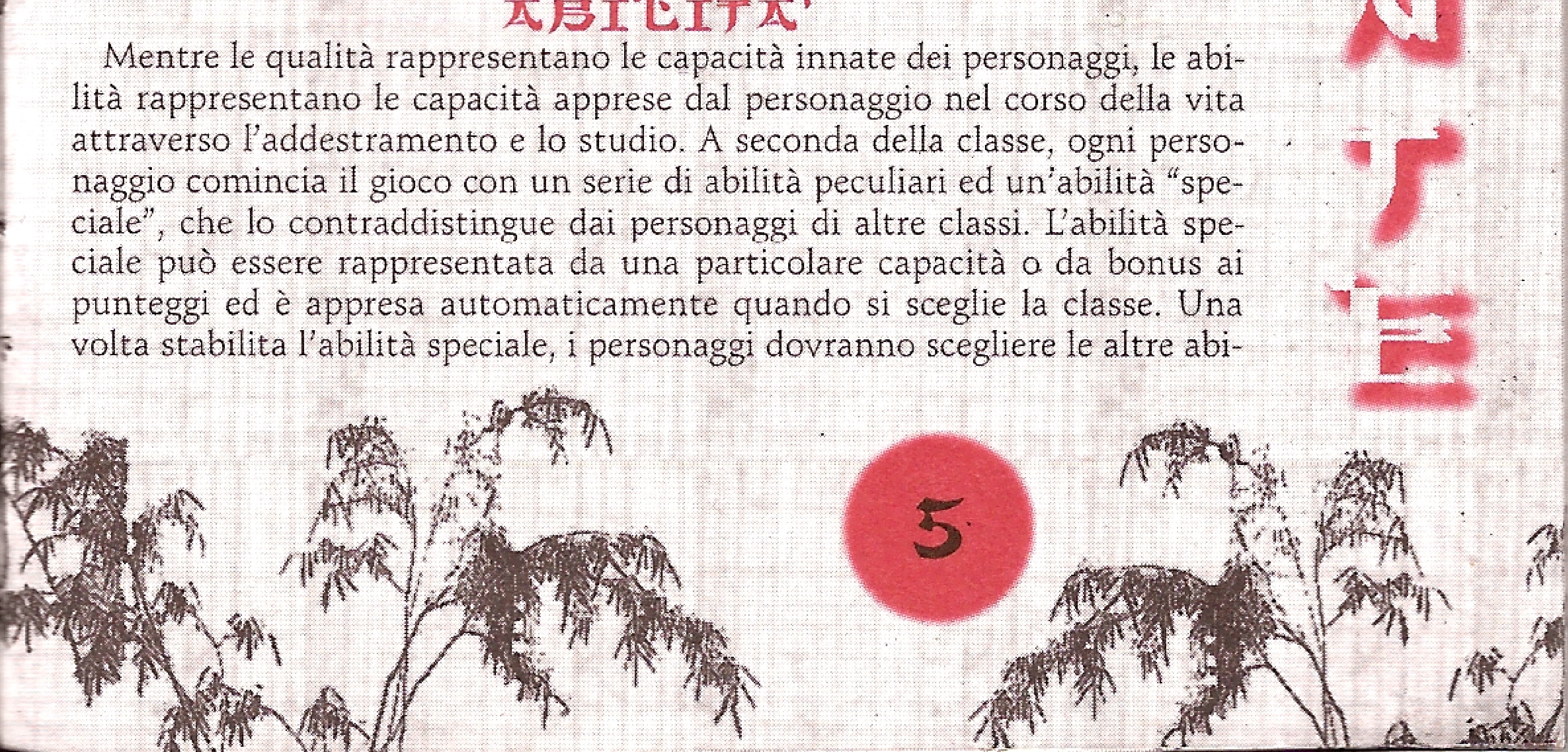
La resistenza indica la costituzione, la robustezza fisica ed in generale le condizioni di salute del personaggio. A differenza delle qualità, la resistenza può variare nel corso del gioco: cala infatti quando il personaggio si affatica eccessivamente, si ammala o subisce ferite. Quando il punteggio di resistenza scende a 0, il personaggio perde i sensi e muore entro breve tempo. Per determinare la resistenza si tira un d12 e si somma 20; se il tiro del dado è inferiore al punteggio di QF, lo si può rilanciare.

KI

Il Ki rappresenta insieme l'energia interiore del personaggio e la sua consapevolezza del mondo. La focalizzazione del Ki è un'arte lunga e difficile che richiede pratica ed esperienza, ma permette di ribaltare situazioni disastrose e di compiere imprese eccezionali. I personaggi guadagnano punti Ki al termine di ogni avventura come compenso per le loro imprese. L'uso dei punti Ki verrà descritta in seguito.

ABILITA'

Mentre le qualità rappresentano le capacità innate dei personaggi, le abilità rappresentano le capacità apprese dal personaggio nel corso della vita attraverso l'addestramento e lo studio. A seconda della classe, ogni personaggio comincia il gioco con un serie di abilità peculiari ed un'abilità "speciale", che lo contraddistingue dai personaggi di altre classi. L'abilità speciale può essere rappresentata da una particolare capacità o da bonus ai punteggi ed è appresa automaticamente quando si sceglie la classe. Una volta stabilita l'abilità speciale, i personaggi dovranno scegliere le altre abi-



lità peculiari di ogni classe, riportate nella descrizione della classe (vedi oltre l'elenco *Classi e Abilità*). I giocatori avranno a disposizione 16 punti (o un d12+10 se si preferisce stabilirli casualmente) per "comprare" le abilità ed il relativo grado di conoscenza.

Il grado di conoscenza indica il livello di padronanza dell'abilità e può variare da 1 (principiante) a 10 (maestro). Le abilità costano un numero di punti pari al grado di conoscenza, se queste rientrano nelle abilità peculiari della classe; il doppio di punti le altre abilità. Al momento della creazione del personaggio ogni abilità scelta dovrà avere un grado minimo di 1 e massimo di 3, mentre l'abilità speciale ha sempre grado di conoscenza pari al livello e non costa alcun punto. Altre abilità potranno essere apprese successivamente.

Esempio - Un giocatore vuole che il suo hokashi conosca l'abilità Recitare a grado 3 e l'abilità Etichetta a grado 2, perciò deve spendere 7 punti (3+4).

ABILITA'	CLASSI CHE LE POSSIEDONO
Acrobazia	Ninja, Hokashi
Alchimia	Shinji, Kenja
Armi Nobili•	Samurai, Ronin, Ninja
Armi Povere•	Ronin, Ninja, Yamabushi
Armi Speciali•	Ninja, Yamabushi
Armi a Distanza•	Ronin, Ninja
Arrampicarsi	Ninja, Yamabushi
Arti Marziali	Samurai, Ronin, Ninja, Yamabushi
Camuffarsi	Ninja, Hokashi
Cavalcare	Samurai, Ronin, Kenja
Cerimoniali	Samurai, Shinji, Kenja
Crittografia	Kenja
Convincere	Shinji, Hokashi, Kenja
Etichetta	Samurai, Hokashi, Kenja
Intimidire	Samurai, Ronin, Yamabushi
Leggende	Shinji, Hokashi, Kenja
Letteratura	Samurai, Shinji, Kenja
Medicina	Shinji, Yamabushi
Meditazione	Shinji, Yamabushi
Musica	Hokashi
Nuotare	Samurai, Yamabushi
Oratoria	Shinji, Kenja
Recitare	Hokashi
Schivare	Ronin, Ninja, Hokashi
Scienze Naturali	Samurai, Shinji, Kenja
Sopravvivenza	Ronin, Shinji, Yamabushi
Sotterfugio	Ninja, Hokashi
Teologia	Shinji, Yamabushi
Valutare	Samurai, Hokashi, Kenja

• *Ogni arma rappresenta una singola abilità*

EQUIPAGGIAMENTO

In questo spazio i giocatori devono segnare tutto ciò che i personaggi portano con sé (abbigliamento, armamento, oggetti vari, denaro, cibo, ecc.). La scelta è libera, ma deve essere approvata dal master che terrà conto della classe di appartenenza e della pesantezza del carico. Si consideri inoltre che spade e corazze sono, oltre che rare, costosissime e di solito ad esclusivo appannaggio della nobiltà. Le unità di valore correnti sono la moneta di rame o sen (1 manciata di riso), la moneta d'oro (1 sacco di riso) e il Koku (2 quintali di riso); il baratto comunque è ancora molto diffuso.

CLASSI ED ABILITA'

Proponiamo qui le classi più comuni, ma il master ed i giocatori possono aggiungere a questa lista classi di loro creazione determinandone le caratteristiche sulla base di quelle di seguito descritte.

SAMURAI - NOBILE GUERRIERO

Il samurai rappresenta il braccio armato dei signori feudali (daimyo) ed incarna il vero spirito marziale del Giappone. Il suo status nobiliare, simboleggiato dalla coppia di spade (daisho) che i samurai portano sempre con loro, gli impone l'osservanza di un codice d'onore molto rigido, da difendere anche a costo della vita.

L'abilità speciale del samurai è il BUSHIDO (codice marziale). In termini di gioco significa che un samurai in virtù del suo stato potrà avere risorse illimitate (equipaggiamento, denaro, contatti, ecc.), fintanto che rispetterà il codice marziale (sincerità, onore, rispetto, coraggio). Con l'aumentare del livello, il samurai potrà accedere a risorse sempre più rare o costose, fino a disporre di un suo castello, un piccolo esercito e del titolo di signore.

Le abilità peculiari del samurai sono: **Armi nobili, Arti marziali, Cavalcare, Cerimoniali, Etichetta, Intimidire, Letteratura, Nuotare, Scienze naturali, Valutare.**

RONIN - SAMURAI SENZA PADRONE

I ronin sono samurai che hanno perso lo status nobiliare per la morte del proprio signore in battaglia, perché cacciati dal feudo per non aver rimediato ad un disonore con il suicidio (seppuku) o perché figli di samurai non ereditari. La maggior parte di loro vaga per il paese, mettendo la spada al servizio del miglior offerente.

L'abilità speciale del ronin è la ZANSHIN (prontezza). La vita pericolosa e vagabonda del ronin gli permette di accorgersi prontamente di una situazione di pericolo imminente. Nel caso in cui un ronin stia per incorrere in un diretto pericolo (un agguato, ad esempio), il master può concedere al giocatore un test di QM per accorgersi in tempo della minaccia.

Le abilità peculiari del ronin sono: **Armi nobili, Armi povere, Armi a distanza, Arti marziali, Cavalcare, Intimidire, Schivare, Sopravvivenza.**

NINJA - ASSASSINO E SPIA

I ninja formano clan segreti in cui si addestrano a diventare spie ed assassini fin da piccoli. I clan diventano così una sorta di "famiglia" del ninja, che deve ad essi cieca obbedienza e fedeltà; i ninja devono sempre mantenere segreta l'appartenenza al proprio clan. I ninja lavorano come sicari e spie al servizio della nobiltà con cui hanno vincoli di protezione e lealtà.

L'abilità speciale del ninja è il NINJUTSU (trucchi ninja). Questa tecnica segreta permette al ninja di effettuare uno dei classici trucchi (mimetismo, sdoppiamento, sputafuoco, veleno, ecc.) a scelta del giocatore. Ogni volta che aumenta di livello, il ninja può apprendere un nuovo trucco, generalmente correlato con il primo.

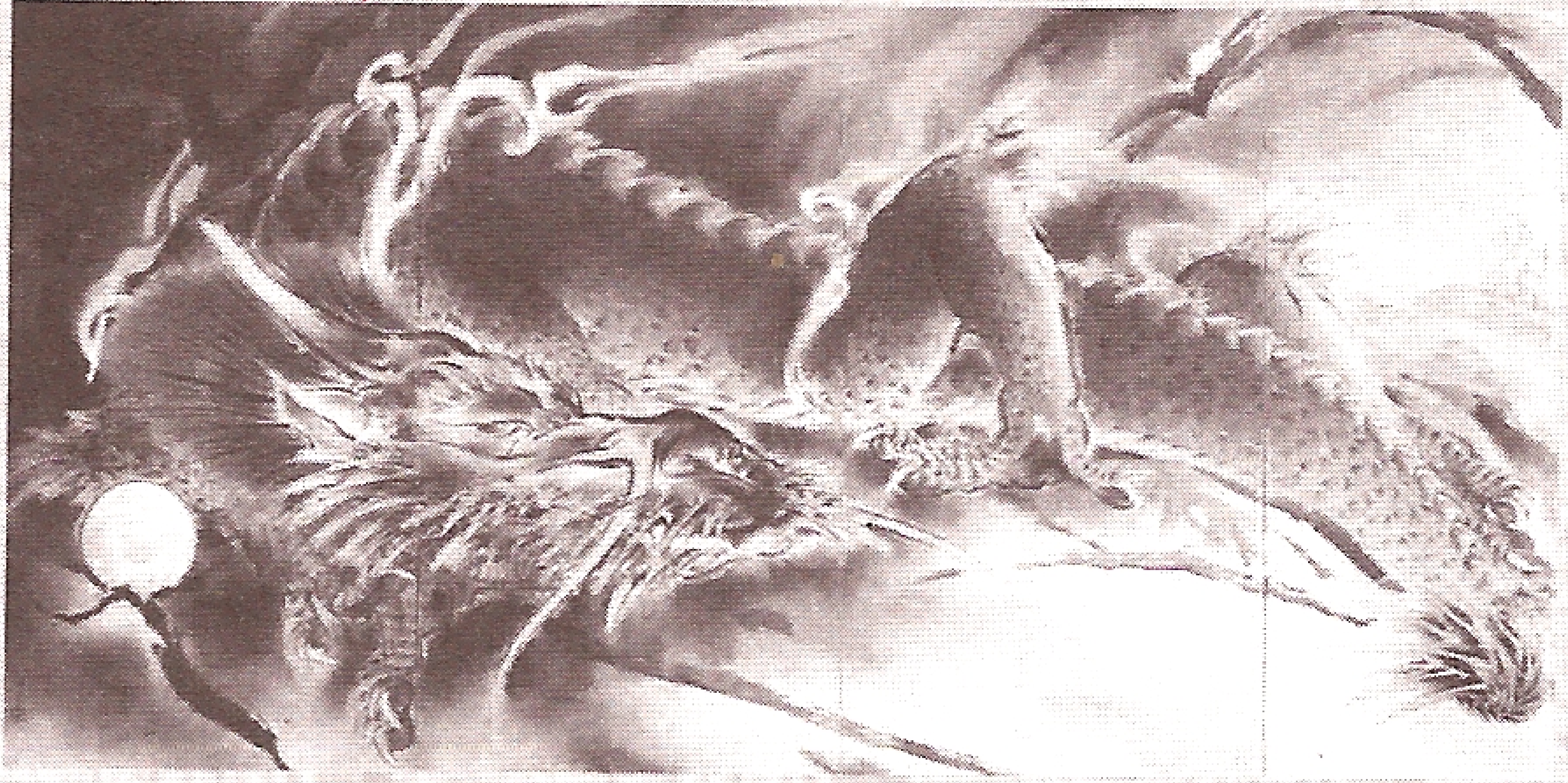
Le abilità peculiari del ninja sono: **Acrobazia, Armi nobili, Armi povere, Armi speciali, Armi a distanza, Arrampicarsi, Arti marziali, Camuffarsi, Schivare, Sotterfugio.**

SHINJIN - MONACO SAPIENTE

Gli shinjin, o "uomini dei templi", vivono in continua ricerca della sapienza dell'innalzamento interiore. Alcuni di loro preferiscono rimanere nei templi in contemplazione delle divinità, altri scelgono di vagabondare per il paese per visitare i vari santuari e diffondere la cultura. I monaci possono essere "Shinto", se devoti agli dèi della natura, o "Butsu", se dediti alla ricerca dell'illuminazione e della conoscenza.

L'abilità speciale dei monaci è il BOKUSEN (divinazione). La natura mistica del monaco gli permette di entrare in contatto con gli spiriti (naturali se Shinto, umani se Butsu), finché rimane fedele ad i precetti della religione. Con un test riuscito in QM di difficoltà variabile a scelta del master (10-18), può evocare, controllare od esorcizzare uno spirito. Questa capacità aumenta con il livello fino a permettere al monaco di entrare in contatto con gli spiriti divini, i quali danno la possibilità di compiere miracoli (dal 4° livello in poi).

Le abilità peculiari del monaco sono: **Alchimia, Cerimoniali, Convincere, Leggende, Letteratura, Medicina, Meditazione, Oratoria, Scienze naturali, Sopravvivenza, Teologia.**



YAMABUSHI - MONACO GUERRIERO

Gli yamabushi, o "guerrieri delle montagne", sono monaci addestrati nell'uso delle armi (generalmente quelle "povere") ed hanno il compito di difendere i templi dai saccheggi. In periodi di quiete molti di loro viaggiano per il paese diffondendo i valori religiosi tra il popolo ed affinando le loro abilità di combattimento.

L'abilità speciale del monaco guerriero è la HARAGEI (concentrazione). Entrando e rimanendo in concentrazione (superando cioè un test di QS di difficoltà variabile a discrezione del master), un monaco guerriero diventa totalmente immune alla paura e al dolore (non perde Resistenza). L'effetto dura un numero di turni pari al livello del monaco guerriero.

Le abilità peculiari del monaco guerriero sono: Armi povere, Armi speciali, Arrampicarsi, Arti marziali, Intimidire, Medicina, Meditazione, Nuotare, Sopravvivenza, Teologia.

HOKASHI - ATTORE E CANTASTORIE

Gli attori hokashi viaggiano in compagnie di intrattenitori portando allegria nei villaggi e nei castelli. Sono ospitati ed accettati di buon grado da tutti, anche per il ruolo che svolgono di diffusori di storie e notizie.

L'abilità speciale dei cantastorie è il SATSUJIN (empatia). Attraverso mimica e parole lo hokashi è capace (con un test in QS di difficoltà variabile a scelta del master) di far provare ad un osservatore un particolare sentimento (odio, simpatia, amore, amicizia, disgusto, ecc.) nei suoi confronti e in quelli dei suoi amici. Con l'aumentare dell'esperienza il cantastorie sarà in grado di influenzare un numero di persone pari al livello x5.

Le abilità peculiari del cantastorie sono: Acrobazia, Camuffarsi, Convincere, Etichetta, Leggende, Musica, Recitare, Schivare, Sotterfugio, Valutare.

KENJA - MAGO

I kenja ("miko" se donne) sono figure misteriose appartenenti alla nobiltà, che hanno preferito lo studio delle arti occulte a quello delle armi. Sono molto gelosi delle loro conoscenze e nello stesso tempo alla continua ricerca di nuove fonti di sapere arcano.

L'abilità speciale dei maghi indovini è lo **SHUGENDO** (stregoneria). Grazie ai loro studi arcani, i kenja sono in grado di controllare l'energia degli elementi giapponesi: fuoco (hi), acqua (mizu), legno (hyashi), terra (tsuchi), vita (hito) e metallo (kane) e di utilizzarla a loro piacimento. La difficoltà nel controllo degli elementi è tanto più alta quanto maggiore è l'energia che si vuole trarre dall'elemento e quanto minore è la presenza allo stato puro dell'elemento stesso. I kenja imparano a controllare un elemento ogni livello. Per ogni altro aspetto di questa abilità si faccia riferimento al master.

Esempio - Il kenja Takeshi vuole sfruttare l'energia della terra per creare un piccolo terremoto che disorienti i suoi avversari. L'energia necessaria per compiere un simile sortilegio è molto elevata, perciò il master assegnerà all'azione una difficoltà molto alta. Se Takeshi avesse voluto invece dare fuoco agli abiti dei suoi avversari, avrebbe addirittura dovuto affrontare una difficoltà quasi impossibile, perché, se anche l'energia necessaria non è moltissima, non ci sono nei paraggi fuochi accesi da cui trarre energia.

Le abilità peculiari del mago indovino sono: **Alchimia, Cavalcare, Cerimoniali, Crittografia, Convincere, Etichetta, Leggende, Letteratura, Oratoria, Scienze naturali, Valutare.**

ESEMPIO COMPLETO DI CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

Decidiamo di creare un ninja (classe), che chiamiamo Ittogami Hidato (nome), ancora giovane ed inesperto (1° livello), conosciuto da tutti come Jubei il vagabondo. Ittogami è un sedicenne magro e non molto alto, allegro e sbruffone, membro del clan segreto dei ninja Yoshina (descrizione).

Dividiamo i 9 punti disponibili per le qualità in questo modo: QF 4, QM 2, QS 3. Tirando il dado per calcolare la Resistenza otteniamo un 6. Il nostro ninja avrà perciò 26 punti di Resistenza, mentre il Ki iniziale è pari ad 1.

Scegliamo poi 10 abilità, tutte peculiari, ed attribuiamo i punti per i gradi in questo modo: Acrobazia 2, Wakizashi (arma nobile) 2, Tanto (arma nobile) 1, Nunchaku (arma povera) 1, Kusari (arma speciale) 1, Shuriken (arma a distanza) 2, Arti Marziali 2, Camuffarsi 2, Arrampicarsi 1 e Sotterfugio 2, abbiamo speso così i 16 punti disponibili. Come abilità speciale scegliamo il trucco delle bombe fumogene (se scagliate a terra producono un'esplosione di fumo denso, si usano di solito come diversivo per fuggire o nascondersi).

Come equipaggiamento scegliamo abiti comuni, costume nero, una corda di 10 metri, una Wakizashi (o ninja-to), 10 shuriken, 2 bombe fumogene e 3 monete san: il master è d'accordo. Ittogami è ora pronto per l'avventura.

2. LE REGOLE DEL GIOCO

I TEST

Quando i giocatori decidono di far compiere ai personaggi azioni pericolose o dall'esito incerto, il master può decidere di far sostenere loro un "test" per determinare il successo o il fallimento dell'azione. I test possono essere basati su una qualità o su un'abilità: l'esito si stabilisce confrontando la difficoltà dell'azione, che varia da 6 se "banale" a 20 cioè "quasi impossibile" (decide il master), con un tiro di d12, a cui va sommato il punteggio della qualità coinvolta nell'azione nel primo caso, la qualità ed il grado di conoscenza dell'abilità nel secondo; se non si possiede l'abilità richiesta dal test, si utilizza solo la qualità, sottraendo inoltre -2 al tiro del dado. Se il valore della difficoltà è superiore, la prova è fallita, altrimenti ha avuto successo. La differenza tra la somma e la difficoltà, chiamata "margine", indica il grado di successo dell'azione: se il margine è pari a 0, ad esempio, si ha un successo parziale o minimo, mentre con un margine di 10 se ne ha uno strepitoso. L'abilità speciale è considerata come un'abilità peculiare e può essere perciò oggetto di test; per semplicità nel testo indicheremo tra parentesi, dopo la qualità, la difficoltà di un test e l'abilità associata (se c'è).

Nota - Un risultato di 1 sul tiro del dado indica sempre un fallimento, mentre un risultato di 12 indica sempre un successo strepitoso, indipendentemente dai bonus o malus da aggiungere.

Esempio - Jubei il vagabondo è inseguito dalle guardie del villaggio e decide di nascondersi tra i cespugli. Il master stabilisce che il giocatore deve riuscire in un test di QM (8, Sotterfugio) per non farsi scovare. Il giocatore deve tirare il d12 e sommare 2 (QM) e 2 (grado di conoscenza dell'abilità). Con il lancio del dado il giocatore ottiene un 9 + 2 + 2 =13: quindi l'azione è riuscita con un buon margine di 5 (13-8) e le guardie non lo riescono a trovare.

I CONTRASTI

Quando due personaggi vogliono compiere azioni che si ostacolano a vicenda si ricorre alla regola dei "contrasti". Entrambi i giocatori (o, in caso, il master) tirano il d12 e sommano qualità e grado di conoscenza dell'abilità come nei test. Vince il contrasto chi ottiene il totale maggiore. Il margine indica il grado di successo del contrasto (vedi prima): se il margine è 0, il contrasto risulta pari.

Esempio - Jubei questa volta è impegnato in una gara di nuoto con la sua amica Midori (QF 2, abilità Nuotare a grado 4). Per determinare chi vince, entrambi i giocatori tirano il d12 a cui Jubei sommerà 2 (QF 4 - 2 perché Jubei non possiede l'abilità Nuotare) e Midori 6 (2 + 4). Il primo tira ed ottiene un 8 per un totale di 10, la seconda un 3 per un totale di 9 (margine 1). Ancora una volta, anche se per un pelo, Jubei riesce a spuntarla.

IL COMBATTIMENTO

Nel corso delle avventure è facile che i personaggi si ritrovino costretti a ricorrere al combattimento per salvarsi la pelle o difendere qualcuno. Questo può essere corpo a corpo o a distanza, a seconda dell'arma usata.

Il combattimento corpo a corpo è essenzialmente un tipo di confronto esaminato un po' più nel dettaglio.

In questa situazione attacchi ed altre azioni (qualsiasi attività che richieda al massimo 5 secondi) dei personaggi vengono dichiarate e risolte in ordine decrescente di "iniziativa". L'iniziativa si determina tirando il dado e sommando la QM.

Quando un personaggio vuole colpirne un altro (ammesso che possa farlo), si deve procedere con un contrasto utilizzando la QF, a cui l'attaccante ed il difensore sommano i rispettivi gradi di conoscenza dell'abilità con l'arma usata. Se l'attaccante vince, si procede al calcolo dei danni (vedi oltre), altrimenti l'attacco si considera parato (o schivato, se invece del grado dell'arma si usa quello di Schivare).

Il master, a seconda della situazione, può assegnare dei bonus o malus al tiro del dado; ne proponiamo qui alcuni: **avversario a terra +4**, **avversario di spalle +6**, **avversario in combattimento con un altro personaggio +2** (ognuno), **avversario disarmato +3** (+1 se possiede l'abilità Arti marziali).

Il combattimento a distanza invece si risolve come un test: il master assegnerà una difficoltà al tiro (da 8 a 20) tenendo conto della distanza, della copertura, della visibilità, del movimento e della grandezza del bersaglio.

Se il test ha successo, si procede con il calcolo dei danni (vedi oltre). Le armi ha distanza hanno tutte un valore di gittata ed uno di velocità: il primo indica la distanza massima del bersaglio, mentre il secondo indica il numero di lanci effettuabili in un turno.

In combattimento, sia corpo a corpo sia a distanza, chi ottiene un 12 con il lancio del dado raddoppia i danni che riesce a causare, chi invece ottiene un 1 incorre in un'azione "maldestra" a scelta del master (cade a terra, si rompe l'arma, colpisce un amico, ecc.).

TABELLA DELLE ARMI

ARMI NOBILI	DANNO
Katana (spada)	3
Wakizashi (spada corta)	3
Tanto (pugnale)	2
Nodachi (spada lunga)	4
Yari (lancia)	3
Naginata (alabarda)	4

ARMI POVERE	DANNO
Bo (bastone)	2
Bokken (spada di legno)	2
Nunchaku (battigrano)	2
Tonfa (bastone corto)	2
Aikuchi (coltello)	1
Kama (falce)	2

ARMI SPECIALI	DANNO
Kusari (catena)	1
Kusari-gama (falce con catena)	3
Ono (ascia)	4
Tsubo (mazza pesante)	4
Jitte (spiedo o sai)	2

COMBATTIMENTO DISARMATO	DANNO
Pugni/Calci	0
Arti marziali	1

ARMI A DISTANZA	DANNO	GITTATA	VELOCITA'
Shuriken (coltello da lancio)	1	15	2
Fuki-buri (cerbottana)	0	15	1
Teppo (moschetto)•	6	100	1
Kyu (arco)••	4	150	1
Shaken (stelletta)	0	10	4

ARMATURE	PROTEZIONE	INGOMBRO
Gusoku (maglia)	1	0
Do-maru(corsaletto)	2	1
Haramaki-do (corazza leggera)	3	2
O-yoroi (corazza pesante)	4	3

• *Il moschetto necessita di 4 turni per essere ricaricato ed è molto inaffidabile: se si ottiene un 1 tirando il dado, il moschetto esplode causando un d12 di danno a chi lo usa.*

•• *L'arco, anche se descritto come Arma a distanza, è considerato un'Arma nobile.*

I DANNI

Quando un personaggio viene colpito in combattimento perde un numero di punti Resistenza pari al margine di successo dell'attacco a cui si somma il danno dell'arma e si sottrae la protezione dell'armatura.

Le armature proteggono chi le indossa, ma a causa della rigidità e della pesantezza sottraggono il proprio valore di ingombro ai tiri per l'iniziativa.

COME RECUPERARE LA RESISTENZA

Un personaggio in condizioni normali recupera 2 punti Pesistenza ogni giorno di riposo totale, 1 punto se pratica attività leggere e non combatte. L'abilità Medicina può accelerare questo processo facendone recuperare il doppio con test giornalieri di difficoltà variabile a seconda della gravità delle ferite.

Salvare un personaggio in fin di vita richiede un test di Medicina immediato di difficoltà difficilissima (16): se il tiro fallisce, il personaggio muore entro un d12 turni.

La perdita di Resistenza può essere causata anche da fattori "naturali" come cadute, fuoco, veleni e malattie... Lasciamo al master il compito di quantificarne la gravità in termini di perdita di Resistenza e di tempi di guarigione.

ESEMPIO COMPLETO DI COMBATTIMENTO

Jubei si trova a dover affrontare un ronin (QF, 5 QM 2, abilità con la Katana grado 2, equipaggiato con armatura di maglia) in combattimento. Entrambi tirano per l'iniziativa: Jubei ottiene un 5, il ronin un 6, entrambi sommano 2 (la QM).

Si risolve prima l'attacco del ronin, data l'iniziativa maggiore: il master tira il d12 ed ottiene un 10 a cui somma 5 (QF) e 2 (grado), per un totale di 17. Jubei tira ed ottiene un 3 a cui somma 4 (QF) e 2 (grado nella Wakizashi), per un totale di 9. Il ronin colpisce Jubei causandogli la perdita di 11 punti Resistenza (margine 8 + danno della Katana 3).

Ora tocca a Jubei attaccare! Tira ed ottiene un valore totale di 12 (6 + 6), ma anche il ronin ottiene un 12 (5 + 7): l'attacco ha avuto successo, ma causa al ronin solo 2 PF (margine 0 + danno della Wakizashi 3 - protezione armatura Gosoku 1). Termina così il primo turno.

Nel secondo turno Jubei vince l'iniziativa e, vista la brutta situazione, decide di fuggire prima che il ronin possa attaccare di nuovo.

Poco tempo dopo Ju-

bei incontra di nuovo il ronin che lo aveva ferito e, intenzionato a vendicarsi, decide di lanciargli gli Shaken prima che possa accorgersi della sua presenza.

Il master stabilisce che la difficoltà è pari a 12 (bersaglio fermo e a media distanza): Jubei tira 4 volte e somma 6 ad ogni lancio (QF 4 + grado negli Shaken 2), ottenendo un totale di 9, 11, 12 e 18. I primi due lanci mancano il bersaglio, il terzo colpisce, ma non causa danni (l'armatura protegge il ronin), il quarto colpo va a segno ed essendo un successo strepitoso (12 + 6) causa al ronin la perdita del doppio dei punti Resistenza, cioè 12.

LA VIA DEI MAESTRI

Uno degli aspetti più divertenti di un gioco di ruolo è vedere il proprio personaggio diventare sempre più esperto e capace. Questo miglioramento in *Sol Levante* avviene attraverso l'utilizzo dei punti Ki. Al termine di ogni avventura, il master assegnerà ad ogni giocatore un numero di punti Ki variabile da 2 a 6, basandosi sull'interpretazione del personaggio e sull'efficacia che esso ha avuto nella soluzione dell'avventura.

I giocatori possono spendere il Ki nei seguenti modi:

Con **4 punti Ki** si può aumentare di 1 il livello. Quando si aumenta di livello, insieme al miglioramento dell'abilità speciale, tutti i gradi delle abilità peculiari del personaggio aumentano di 1. Le altre abilità aumentano ogni due livelli. Con **2 punti Ki** si può imparare una nuova abilità peculiare della classe, mentre con **3 punti Ki** se ne può acquistare una qualsiasi (abilità speciali escluse). Le abilità apprese in questo modo cominciano tutte a grado 1. Di solito, quando si acquista una nuova abilità, si deve spendere anche una somma di denaro (20-100 san) per le spese di studio ed addestramento presso un maestro (sensei) od una scuola (ryu).

Con **1 punto Ki** si può rilanciare il dado una volta nel corso di un'avventura: in questo modo si può rimediare ad un fallimento disastroso o tentare di migliorare un successo parziale. I punti Ki spesi in questo modo si riacquistano al termine dell'avventura, ma non possono mai essere in numero superiore al livello del personaggio.

3. IL BESTIARIO

I personaggi potranno affrontare nelle loro avventure animali feroci e creature fantastiche. Riportiamo qui un elenco, ad uso del master, con le caratteristiche essenziali degli animali comuni, seguito da un descrizione dettagliata di alcune fra le creature fantastiche, lasciando al master il compito di ampliarla o modificarla secondo le propria necessità. Non abbiamo volutamente indicato né il grado nelle abilità né il livello delle varie creature che dovranno invece essere scelti dal master in base alla potenza dei personaggi. Le creature fantastiche ed i personaggi controllati dal master di solito non hanno punti Ki, ma il master può concederne l'utilizzo ad esseri particolarmente esperti o potenti.

ANIMALI	QF	DANNO	RESIST.	ABILITA' PECULIARI
AQUILA	3	1	12	Artigli (arma), Osservare
CANE	3	2	18	Zanne (arma), Seguire tracce
CAVALLO	6	3	30	Saltare
CERVO	4	2	26	Corna (arma)
CINGHIALE	5	3	26	Zanne (arma).
LUPO	4	3	20	Zanne (arma), Seguire tracce
ORSO	7	5	40	Artigli e zanne (arma)
SERPENTE	2	8	8	Morso e veleno (arma), Nascondersi

CREATURE FANTASTICHE

RYU - DRAGHI

I draghi sono enormi mostri serpentiformi dotati di quattro zampe artigliate, di una testa munita di barbigli e corna contorte. Aldilà delle credenze popolari, il drago non è necessariamente malvagio. Di solito risiede sul fondo di laghi in palazzi maestosi colmi di tesori magnifici. Può tramutarsi in serpente d'acqua e governare le piogge.

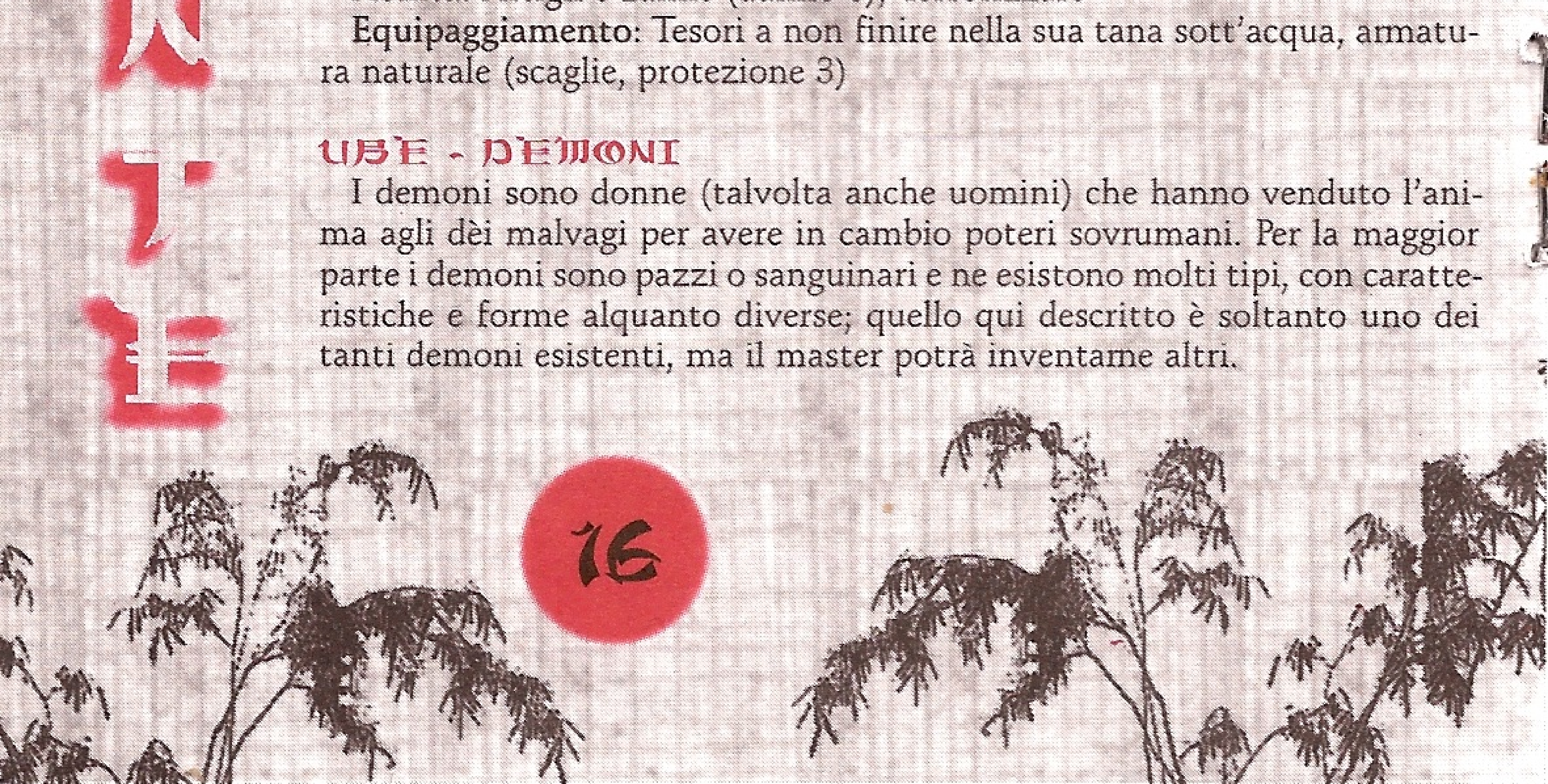
QF 8 QM 3 QS 1 RESISTENZA 50

Abilità: Artigli e zanne (danno 6), Terrorizzare

Equipaggiamento: Tesori a non finire nella sua tana sott'acqua, armatura naturale (scaglie, protezione 3)

UBE - DEMONI

I demoni sono donne (talvolta anche uomini) che hanno venduto l'anima agli dèi malvagi per avere in cambio poteri sovrumani. Per la maggior parte i demoni sono pazzi o sanguinari e ne esistono molti tipi, con caratteristiche e forme alquanto diverse; quello qui descritto è soltanto uno dei tanti demoni esistenti, ma il master potrà inventarne altri.



QF 5 QM 2 QS 1 RESISTENZA 30
Abilità: Arti marziali, Corazza (*)
Equipaggiamento: Abiti comuni, 2 monete d'oro.

(*) Con un test facile in QM questo demone può far diventare la pelle dura come la pietra (protezione 5, danno 2), senza malus all'iniziativa.

INUKAMI - CANI DI PIETRA

Gli inukami sono enormi statue rosse di cani dalle fattezze mostruose poste a guardia dei templi e dei luoghi sacri. Restano immobili fino a quando qualcuno immeritevole non tenta di portar fuori qualcosa dal luogo da loro protetto, in quel caso si animano e attaccano l'intruso.

QF 6 QM 0 QS 0 RESISTENZA 40
Abilità: Artigli e zanne (danno 4), Seguire tracce
Equipaggiamento: Armatura naturale (pietra, protezione 5)

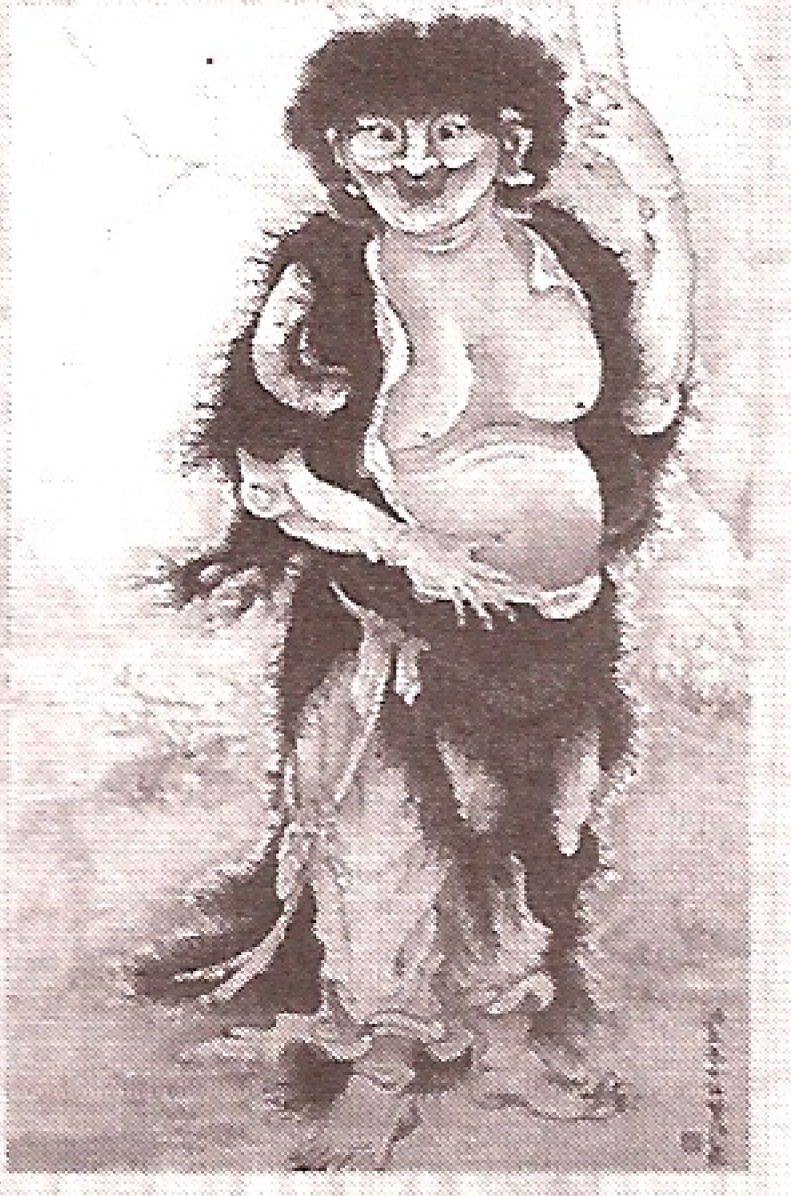
KAPPA - FOLLETTI D'ACQUA

I kappa sono folletti maligni, dall'aspetto magro, con il becco e la pelle verde e squamata, delle dimensioni di un bambino. Vivono in gruppi nei pressi delle paludi (dalle quali non si possono allontanare), cercando di attirare i viandanti vicino alla riva per poi trascinarli in acqua e divorarli. Sono molto veloci (+2 all'iniziativa) e avidi.

QF 3 QM 1 QS 2 RESISTENZA 20
Abilità: Becco e artigli (danno 2), Mentire
Equipaggiamento: Scodella di pietra, 2 san

ONI - ORCHI

Gli oni sono mostri antropomorfi di aspetto molto vario: i più comuni sono alti più di tre metri, con arti sproporzionati, dalla carnagione rossa, blu o nera, con uno o più occhi gialli e grossi e sporgenti canini inferiori. Girano di notte per i luoghi isolati, bevendo e gozzovigliando; non disdegnano la carne umana.



QF 7 QM 1 QS 2 RESISTENZA 35
Abilità: Tsubo (arma), Terrorizzare
Equipaggiamento: Liquore fortissimo, tamburo, tsubo

KAMI E YUREI - SPIRITI

Gli spiriti sono o forme inferiori degli dèi della natura (kami) oppure fantasmi dei defunti che non riescono a staccarsi dal mondo terreno (yurei). Appaiono in diversi aspetti, a seconda della loro origine e di solito non si possono allontanare molto dal luogo ove si manifestano, quello dell'elemento a cui sono legati o della morte fisica. Alcuni di loro cercano di possedere uomini per avere un corpo fisico e agire nel mondo dei mortali. La possessione ha successo se lo spirito vince un confronto di QS. Gli spiriti non possono essere feriti dalle armi comuni, ma solo da quelle incantate o benedette, né possono ferire loro stessi esseri viventi.

QF * QM * QS * RESISTENZA *

* Il master attribuisca i valori in base alla forma in cui lo spirito appare.

Abilità: Possessione, Terrorizzare

Equipaggiamento: Nulla

KUMO - RAGNI GIGANTI

I kumo sono insetti, ma soprattutto ragni di dimensioni enormi, tanto da arrivare al metro e mezzo di altezza. Stanno rintanati negli anfratti più nascosti delle foreste e delle montagne e aspettano pazientemente, talvolta anche per anni, l'arrivo di una potenziale vittima, che intrappolano nella loro tela od immobilizzano lanciando un filamento appiccicoso dalla cavità addominale. Sovente sono guidati degli spiriti della terra o al servizio di ube molto potenti.

QF 4 QM 0 QS 0 RESISTENZA 20

Abilità: Nascondersi, Lanciare la tela, Morso velenoso (danno 5)

Equipaggiamento: Resti delle precedenti vittime

TENGU - FOLLETTI BURLONI

I tengu sono creature fantastiche delle dimensioni di un bambino, ma dalla faccia di vecchio dal naso lunghissimo. Camminano su grandi zoccoli di legno e sono dotati di ali con le quali possono volare. Vivono sui monti e si divertono a giocare brutti scherzi ai pellegrini (ai monaci in particolare) con la loro abilità di creare illusioni. Amano apparire sotto l'aspetto di vecchio monaco.

QF 1 QM 2 QS 2 RESISTENZA 16

Abilità: Convincere, Creare illusioni

Equipaggiamento: Vestiti, ventaglio

KITSUNE - VOLPI

Le volpi sono considerate creature fantastiche in quanto hanno l'abilità di assumere diverse sembianze e di possedere le persone (in forma di malattia). Appaiono di solito come splendide fanciulle e cercano di adescare gli uomini per farsi dare cibo o per derubarli. Di solito l'illusione non è mai completa, un tratto volpino rimane sempre più o meno visibile. Si dice che anche i tassi abbiano poteri simili.

QF 2 QM 1 QS 2 RESISTENZA 14

Abilità: Creare illusioni, Contagiare, Sedurre

Equipaggiamento: Nulla

4. IL VILLAGGIO DIMENTICATO

Il Villaggio Dimenticato è un'avventura introduttiva per 3-4 personaggi giocabile in due o tre ore e può essere utilizzata dal master come esempio per la creazione di altre avventure. Il master deve apprendere bene il filo della trama che deve rimanere ignoto ai giocatori. Se l'avventura prende una piega non prevista, il master è libero di improvvisare.

LA TRAMA

In una lontana provincia del paese c'è, isolato sui monti, il piccolo villaggio di Takayama. Questo villaggio di boscaioli e i suoi dintorni sono evitati dai viandanti e dagli abitanti dei villaggi vicini perché da tutti ritenuti infestati dagli spiriti. Da lungo tempo nessuno si reca più al villaggio, né si è sentito di persone provenienti dal villaggio stesso, tanto che molti cominciano a dubitare perfino della sua esistenza.

Le poche persone ed i soldati mandati ad investigare non hanno più fatto ritorno contribuendo ad alimentare la paura e la leggenda del "villaggio dimenticato".

La verità è che il villaggio fu attaccato nottetempo dal demone Kurokarasu che ne ha sterminato gli abitanti, molti dei quali colti nel sonno. Il demone si sta ora formando un piccolo esercito di non-morti (cadaveri animati), imprigionando uno ad uno gli spiriti degli abitanti nei loro corpi senza vita e piegandoli al suo volere.

Sono proprio questi non-morti, scambiati erroneamente per spiriti, che hanno eliminato gli intrusi ed alimentato le paure nelle popolazioni vicine. Con questo esercito, Kurokarasu ha intenzione di attaccare i villaggi vicini ed ingrandire le sue schiere per seminare panico ed orrore in tutta la regione. Quando ormai il demone è vicino ad ultimare i suoi piani, intervengono i personaggi che, se l'avventura avrà successo, salveranno i villaggi vicini e libereranno gli spiriti dalla schiavitù terrena e spirituale di Kurokarasu.

GLI EVENTI

Per semplicità l'avventura è stata divisa in eventi: generalmente questi si verificano nell'ordine qui presentato, ma il master può cambiarlo a seconda delle decisioni prese dai giocatori durante l'avventura. Ricordiamo che le situazioni delineate servono solo come base per le descrizioni del master che potranno essere molto più dettagliate.

UNA FANCIULLA IN PERICOLO

L'avventura si apre con i personaggi che percorrono un sentiero di montagna in un bosco vicino al villaggio dimenticato. Il master deciderà quali siano i motivi che li hanno portati in quella regione (missione per conto di un signorotto locale o pellegrinaggio ad un tempio vicino, per esempio). È sera, ed i personaggi sono ancora lontani dal prossimo villaggio. Il master potrà dilungarsi nella descrizione del bosco e della stanchezza dei personaggi, ma prima che questi possano decidere sul da farsi sentiranno dei rumori provenienti dall'interno del bosco: con un test riuscito di QM (8) potranno distinguere chiaramente una voce femminile chiedere aiuto e dei minacciosi ringhi animaleschi. Se i personaggi decidono di inoltrarsi nel bosco per accorrere alle invocazioni, dopo pochi minuti arriveranno ad una piccola radura. Nella radura c'è una fanciulla circondata da una mezza dozzina di lupi che tenta di tenere a bada con un secchio di legno. La fanciulla sembra molto impaurita e all'arrivo dei personaggio implorerà il loro aiuto. I personaggi con un test riuscito di QM (14, Scienze naturali) noteranno tuttavia che i lupi non sembrano tanto intenzionati ad attaccare quanto a difendersi... I lupi infatti hanno percepito la natura soprannaturale della fanciulla e reagiscono come se fossero minacciati. Se i personaggi interverranno in aiuto della fanciulla, i lupi, subite le prime perdite, fuggiranno via. Se invece decidono di non intervenire, dovranno resistere ad un confronto in QS con la fanciulla per sottrarsi al suo fascino ed aiutarla: chi fallisce attaccherà i lupi. Una volta liberata, la fanciulla ringrazia vivamente i personaggi e si offrirà di ospitarli in casa sua per la notte. La fanciulla infatti è una abitante del villaggio di Takayama, uccisa tempo addietro da Kurokarasu e che appare ora come spirito, non ancora catturato dal demone. Se i personaggi vogliono rifiutare l'offerta, dovranno nuovamente superare un confronto di QS, allorché potranno andarsene. Infine, se i personaggi decidono di non accorrere alle richieste d'aiuto iniziali, in circa un'ora arriveranno al villaggio di Jiensan dove potranno riposarsi. Quì verranno facilmente a conoscenza della leggenda del villaggio dimenticato e potrebbero decidere di cercarlo per svelare il mistero o trovare eventuali tesori abbandonati.

SPIRITI NELLA NOTTE

Se i personaggi hanno deciso di seguire la fanciulla, dopo circa 30 minuti di cammino arriveranno al villaggio dimenticato. Durante il viaggio la fanciulla, se interrogata, dirà di chiamarsi Yuki Yanagisawa (vedi pag. 30), di abitare nel villaggio di Takayama e di essere andata a prendere l'acqua al ruscello per la madre. I personaggi potranno insospettirsi a causa di vari fattori, quali il non aver mai sentito parlare del villaggio, il fatto che la fanciulla si è allontanata così tanto e di sera, l'esitazione dei lupi... In generale il master dovrà interpretare Yuki come una normale fanciulla, cercando di dare le risposte più credibili a seconda del caso, scoraggiando tutti i

comportamenti eccessivamente sospettosi o violenti dei personaggi. Che si siano insospettiti o meno, i personaggi arriveranno al villaggio quando ormai è notte. La casa di Yuki è la prima del villaggio, perciò i personaggi non avranno occasione di notare la desolazione che vi regna né il fatto che è disabitato; potranno comunque accorgersi (a discrezione del master) del profondo silenzio e della totale assenza di luce nelle case. Una volta entrata, Yuki farà accomodare i personaggi nella camera centrale e accenderà una piccola lampada ad olio. I personaggi a questo punto vedranno lo stato generale di abbandono della casa e la madre di Yuki in un angolo della stanza. Questa appare come una vecchia curva su un telaio intenta a filare con movimenti lenti e ripetitivi, non alzerà mai lo sguardo né farà domande; se interpellata, non risponderà e Yuki la giustificherà dicendo che è quasi sorda e un po' fuori di testa. Dopo un pasto frugale e insipido, i personaggi saranno accompagnati in una stanza attigua dove Yuki ha preparato delle stuoie per dormire. Yuki agirà prima dell'alba: entrando di nascosto nella stanza dei personaggi, tenterà di possedere quello dall'aspetto più imponente. I personaggi a loro volta dovranno ormai aver intuito qualcosa, o almeno essere guardinghi: se uno di loro è rimasto di guardia, noterà l'azione di Yuki e potrà svegliare i compagni. Se invece non avranno adottato nessuna misura di sicurezza, Yuki sveglierà il personaggio scelto fingendo di concedersi a lui (il personaggio deve essere maschio ovviamente!), ma appena sveglio tenterà di controllarlo: i due faranno un confronto di QS. Se il personaggio vince, potrà respingere il tentativo di Yuki e svegliare così i compagni, se invece fallisce, lo spirito si impossesserà di lui, prenderà l'equipaggiamento e si allontanerà nella notte (il giocatore non potrà fare nulla).

Se i personaggi sventano in un qualsiasi modo il piano di Yuki, questa scoppierà in lacrime, chiederà loro perdono e, tra i singhiozzi, racconterà la triste storia del villaggio, implorandoli di aiutare le anime degli abitanti a trovare pace uccidendo il demone Kurokarasu. I personaggi saranno liberi di accettare o no, ma quelli che intendono rifiutare dovranno ancora resistere al fascino magico della fanciulla per andarsene. Se i personaggi rifiutano e se ne vanno, il master dovrà escogitare un modo per trattenerli (o preparare un'altra avventura!). La fanciulla in ogni caso permetterà ai personaggi di tenere qualsiasi cosa possano trovare nel villaggio a missione ultimata (se i personaggi tentano di portare qualcosa fuori del villaggio senza la sua approvazione, verranno subito attaccati dallo spirito del precedente possessore). Se invece accetteranno, Yuki dirà loro di non sapere dove si trova il demone, ma di cercare lo spirito del monaco del villaggio che potrà sicuramente aiutarli. In ogni caso rifiuterà di accompagnare i personaggi, poiché ha troppa paura di essere catturata da Kurokarasu.

Se uno dei personaggi è stato posseduto, e quindi è scomparso, i suoi compagni potranno decidere di cercarlo, dal momento che, uscendo dalla casa, si renderanno subito conto di trovarsi in un villaggio fantasma.

NEL VILLAGGIO DIMENTICATO

Il master nella sua descrizione dovrà sottolineare il generale stato di fatiscenza e la sensazione di staticità che aleggia nell'aria. Il villaggio si presenta in stato di totale abbandono e mostra evidenti segni di incuria: l'erba è cresciuta lungo le strade, alcuni tetti hanno ceduto e sono crollati, le pareti di legno delle case si sono annerite e sono ammuffite in più punti, i resti mortali degli abitanti sorpresi nella notte spuntano qua e là dalle abitazioni, un odore di marcio sembra permeare ogni cosa ed un sottile strato di nebbia ricopre il terreno, conferendo al villaggio un aspetto irreale e minaccioso nello stesso tempo. L'esplorazione del villaggio, sia per trovare lo spirito del monaco, sia per cercare un compagno scomparso, sia in cerca di tesori abbandonati, avviene allo stesso modo.

Qua a lato c'è una mappa su cui sono stati segnati con una lettera i luoghi particolari che i personaggi potranno esplorare. Il master dovrà segnare gli spostamenti dei personaggi per tenere nota della loro posizione e descrivere le situazioni in cui incorrono qualora esplorino in uno di questi luoghi:

A - LA CASA DI YUKI

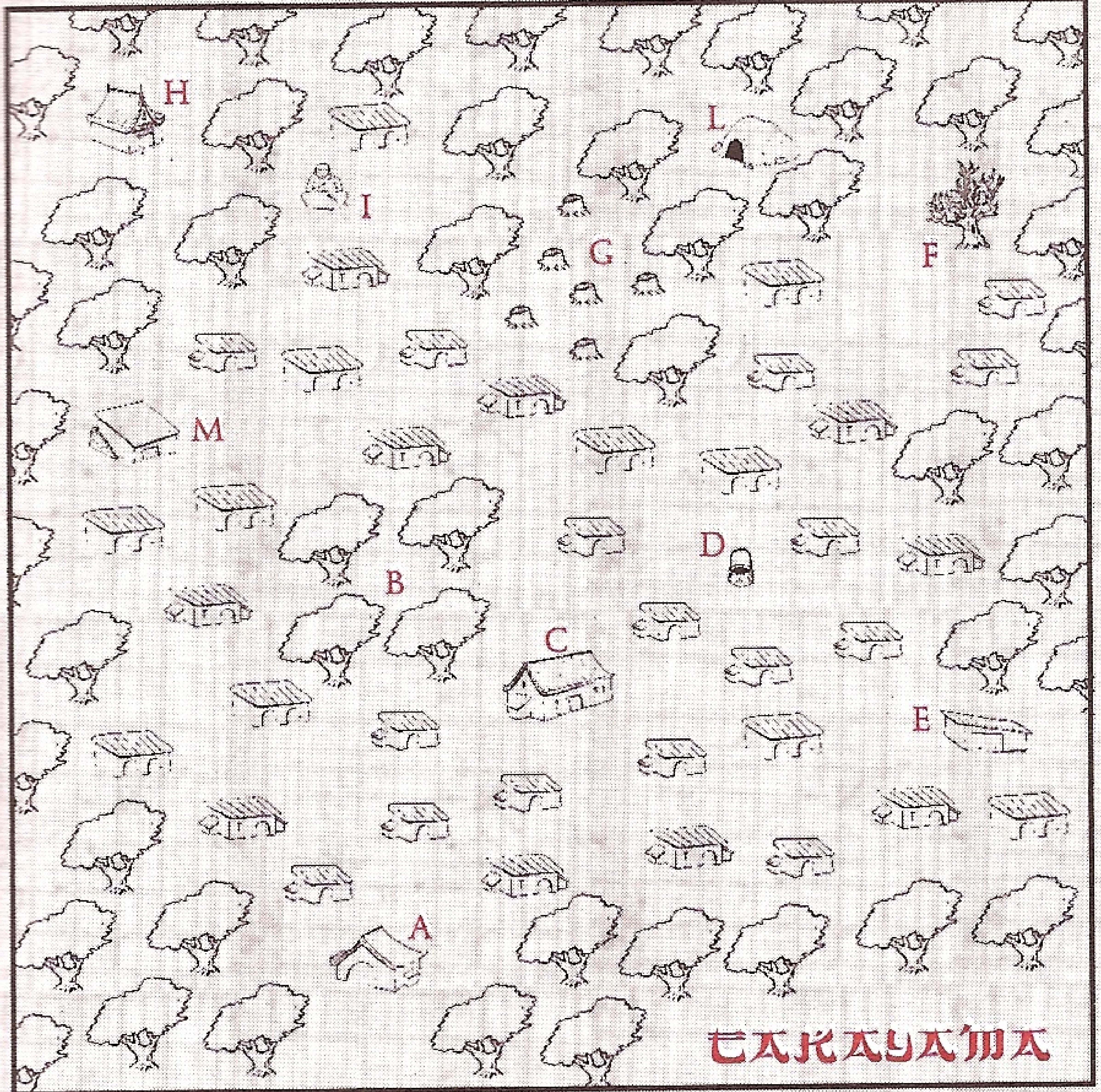
Questo è il punto da cui partono i personaggi. Se i personaggi sono arrivati al villaggio senza aver incontrato Yuki o se uno di loro è stato posseduto dal suo spirito, in casa non troveranno nulla, ad esclusione dello spirito della madre della fanciulla che, alzando gli occhi dal telaio, con espressione assente dirà: "Dov'è mia figlia¿"

B - IL BOSCHETTO

Questo piccolo gruppo di alberi è stato lasciato intatto perché dedicato alle divinità come offerta di buon auspicio (lo si può intuire facilmente dai simbolo sacri intagliati sui tronchi). All'interno del boschetto i personaggi si renderanno subito conto dell'aria tranquilla che regna tra gli alberi, ben diversa da quella che invece si respira nel villaggio. Se un personaggio decide di arrampicarsi su di un albero, potrà osservare il villaggio nella sua completezza: non potrà vedere il tempio (punto H), ma potrà notare la radura con la caverna (punto L). Leggendo le incisioni sui tronchi, cioè con un test riuscito di QM (8, Letteratura), i personaggi potranno sapere che vicino al villaggio c'è un tempio dedicato alle divinità della foresta.

C - LA CASA DEL CAPO DEL VILLAGGIO

Questa è l'abitazione più grande e meno fatiscente del villaggio ed è ben riconoscibile dal tetto spiovente che supera in altezza quelli delle altre case. Già ad un paio di abitazioni di distanza si possono sentire lamenti e risate sguaiate provenire dall'interno ed il fumo del focolare uscire dal foro centrale del tetto. Questi rumori non hanno nulla di umano e con un test riuscito di QM (10, Leggende) si potrà capire che le risate appartengono ad



un gruppo di Oni, mentre i lamenti ad un Tengu (vedi *3. Il Bestiario*). La casa del capo del villaggio è stata occupata infatti da un gruppo di 5 Oni, che passa il tempo a bere, gozzovigliare ed a schernire un piccolo Tengu che hanno catturato e legato sopra il focolare. Se i personaggi evitano di fare troppo rumore, potranno, affacciandosi ad una finestra, osservare la scena senza essere visti. In ogni caso, se i personaggi si fanno scoprire, sia per intervenire in difesa del Tengu o per qualsiasi altra ragione, gli Oni, fortunatamente tutti mezzi ubriachi, si metteranno goffamente sulla difensiva impugnando le loro pesanti mazze (tsubo). A questo punto i personaggi dovranno decidere sul da farsi: se fuggiranno, non verranno inseguiti, mentre se cercano di liberare il Tengu o impugnano le armi gli Oni attaccheranno subito (cosa davvero poco consigliabile!). Se invece faranno finta di voler unirsi agli orchi nel bivacco od offriranno loro del sakè (liquore), verranno trattati con meno diffidenza ed incoraggiati a bere e divertirsi.

Ricordiamo che il liquore degli Oni, oltre che essere disgustoso, è fortissimo, perciò i personaggi dovranno stare attenti a non berne troppo per non ubriacarsi (-1 a tutti i test per due ore), ma neanche troppo poco per non offendere i permalosi orchi. Se i personaggi riescono a liberare il Tengu, questi dirà loro di aver nascosto un oggetto prezioso in una cavità di un albero stregato (punto F) e volerà via prima di rivelare altro.

D - Il Pozzo

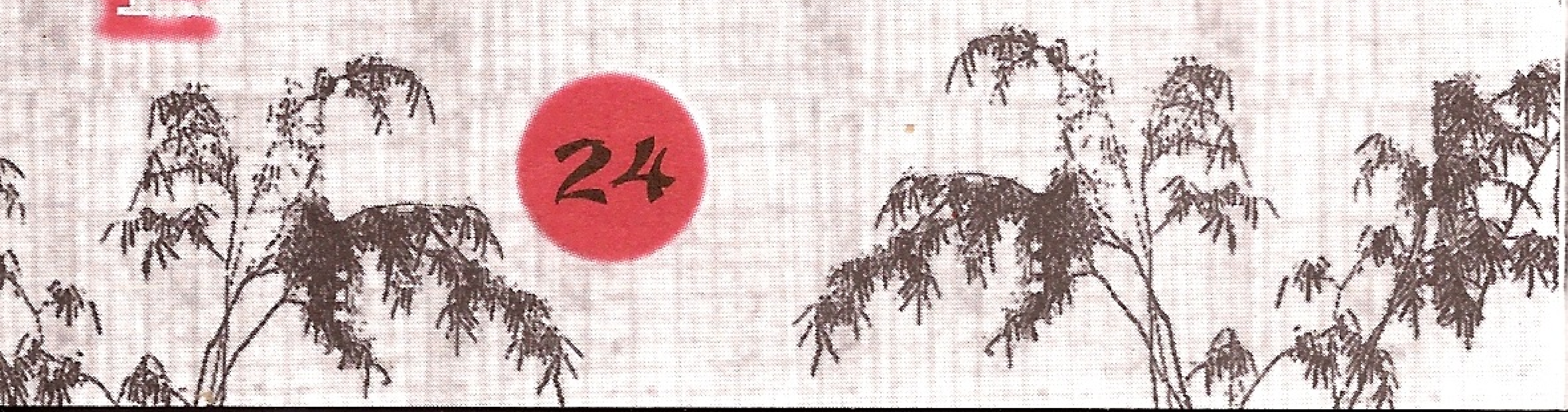
Questo pozzo, ben visibile al centro di quella che doveva essere la piazza principale del villaggio, ormai in rovina e quasi totalmente prosciugato, è diventato il rifugio di un Kappa (vedi *3. Il Bestiario*). Se un personaggio si avvicina a meno di 10 metri dal pozzo, sentirà un tonfo come se qualcosa di pesante fosse caduto nell'acqua. Se decide di guardare nel pozzo, verrà afferrato all'improvviso dal Kappa che, nascosto all'interno, cercherà di trascinarlo sul fondo. Se i personaggi non dovessero interessarsi al rumore, il Kappa cercherà di attirarli imitando la voce di un boscaiolo che chiede aiuto. Il malcapitato afferrato dal Kappa dovrà vincere un confronto sulla QF per non essere trascinato giù; se il confronto ha successo, il personaggio si libera dalla presa, altrimenti cade nel pozzo.

Una volta all'interno, l'unico modo per uscire è sconfiggere il Kappa. Si consideri che dentro al pozzo è impossibile usare armi più lunghe di una Wakizashi (spada corta). Se il Kappa viene sconfitto, il personaggio, se non aiutato con una corda, potrà uscire dal pozzo con un test riuscito di QF (10, Arrampicarsi); per ogni test fallito si perde 1 punto Resistenza. Se si cerca sul fondo del pozzo, si potranno trovare i resti delle precedenti vittime, un Ainuki (coltello) finemente lavorato e 2 monete d'oro.

E - La Legnaia

Già dall'esterno, date le notevoli dimensioni e l'assenza di finiture, si intuisce che questo edificio era adibito a magazzino per il legname e per le scorte invernali di cibo. Il suo stato non è dissimile da quello delle altre abitazioni, tuttavia l'odore nauseabondo degli alimenti andati a male lo distingue chiaramente dal resto del villaggio. A prima vista sembra essere in totale abbandono, ma, osservando attentamente il terreno davanti all'entrata, si possono notare, con un test riuscito in QM (12, Seguire tracce), tracce del suo uso risalenti a circa un paio di giorni prima. Le tracce sono del monaco rifugiato nel tempio (vedi punto H). Se i personaggi decidono di esplorare l'interno dell'edificio, vi troveranno, nella generale confusione, ogni sorta di attrezzo da falegname (giare, seghe, asce, torce, ecc.), alimenti di vario tipo (soprattutto cacciagione e riso ormai ammuffito) ed una grande quantità di legname secco.

Se i personaggi decidono di esaminare meglio le riserve di cibo, troveranno, su di uno scaffale polveroso e pieno di ragnatele, due bottigliette di



legno laccato senza etichetta, ma ancora piene. Con un test riuscito in QM (10, Alchimia) si potrà stabilirne il contenuto: la prima contiene due dosi di una pozione risanante che, se bevuta, permette di recuperare un d12 punti Resistenza, mentre la seconda contiene un potente sonnifero che provoca un sonno profondo di un d12 ore. A chi venisse la malaugurata idea di mangiare il cibo, sarà colpito, a distanza di circa mezz'ora, da tremende coliche intestinali che gli causeranno la perdita di un d12 punti Resistenza ed un malus di -2 su tutti i test per le successive due ore. Se i personaggi cercano tra il legname, potranno trovare, con un test riuscito in QM (10), una botola sul pavimento che dà accesso ad una cantina dove sono conservati due grossi otri di sakè molto forte ed un piccolo forziere arrugginito.

Per aprire il forziere è necessario superare un test di QF (14): all'interno si può trovare un sacchetto con 50 san, 2 manoscritti che narrano la storia della fondazione del villaggio ed una statuetta di legno laccato raffigurante un monaco in preghiera.

F - L'ALBERO STREGATO

Questo salice, al limitare del bosco, spicca sugli altri alberi perché ha il tronco ed i rami contorti in maniera sgraziata ed è totalmente privo di foglie. Questo aspetto sinistro è stato causato dalla presenza di uno spirito che ha trovato rifugio nel tronco e che ha stregato l'albero rendendolo mobile (vedi pag. 30). Se i personaggi si avvicineranno all'albero, questo tenterà di afferrarli con i rami e di stritolarli. I personaggi potranno evitare di essere presi con un test riuscito di QF (10, Schivare); se falliscono il test, dovranno vincere un confronto di QF con l'albero per liberarsi, oppure essere aiutati da qualcuno. Per ogni turno nella stretta dei rami un personaggio perde 2 punti Resistenza. Se si usa il fuoco come arma per difendersi, l'albero cesserà immediatamente ogni azione ostile. In una cavità dell'albero è nascosto il bastone sacro del monaco (vedi l'evento *Il Monaco Maledetto* a pag. 28), un'asta di legno con un anello sulla sommità in cui sono incastrati altri 6 anelli. Per scoprire questo nascondiglio, se non lo si conosce già, bisogna superare un test di QM (14). Qui, appollaiato su di un ramo dell'albero, si trova anche il Tengu se i personaggi dovessero averlo liberato prima di aver incontrato il monaco.

G - ALBERI ABBATTUTI

Questa è una grande area disboscata, realizzata probabilmente per ingrandire il villaggio. Se i personaggi vi si inoltrano, potranno notare, con un test riuscito in QM (12), un sentiero che si addentra nel bosco. Il sentiero conduce al punto N.

H - IL TEMPIO

Percorrendo per circa cinque minuti il sentiero nel bosco, si arriva al tempio del villaggio, una piccola struttura in pietra e legno posta in cima ad una breve gradinata sterrata. Quando i personaggi arrivano a questo punto, si veda l'evento *Il Monaco Maledetto* a pag. 28.

I - LA STATUA

Arrivati a questo punto i personaggi potranno facilmente notare una statua raffigurante un monaco in meditazione e un piccolo sentiero inoltrarsi nel bosco proprio accanto alla statua. Questa è una chiara indicazione della vicinanza del tempio: il sentiero, infatti, conduce proprio lì (punto H).

L - LA CAVERNA

In questa buia ed umida caverna il demone Kurokarasu crea i suoi cadaveri animati, imprigionando gli spiriti catturati. Dopo un breve passaggio, la caverna si allarga a formare una grande stanza di pietra che funge da laboratorio del demone. Molti cadaveri in attesa di essere animati sono ammassati ad un lato, mentre ad un altro una serie di anforette di terracotta è allineata su degli scaffali; sul terzo lato infine c'è un tavolo da alchimista ed una piccola libreria piena di rotoli e pergamene. L'odore dell'ambiente, naturalmente, dà il voltastomaco causando un malus di -1 in tutti i test. Quando i personaggi entrano nella stanza, vengono subito attaccati da due cadaveri animati posti di guardia (vedi pag. 30).

Sconfitti i guardiani e rovistando nel laboratorio, i personaggi troveranno vari trattati di alchimia e stregoneria scritti in un linguaggio arcano ed incomprensibile. Per riuscire a decifrare le pergamene è necessario riuscire in un test di QM (18, Crittografia) e due settimane di tempo: il contenuto si rivelerà essere il procedimento per creare i cadaveri animati. Nascosto dietro la libreria c'è un baule completamente ricoperto di sigilli magici di protezione, all'interno del quale sono conservati i paramenti sacri del monaco ed un rosario d'oro.

M POSTO DI GUARDIA

Questa costruzione di legno dall'aspetto spartano è l'unica ad essere circondata da un muro di pietre, ora in parte crollato. Quando il villaggio era attivo, questa costruzione serviva da magazzino delle armi, posto di guardia della milizia contadina e prigione momentanea per i criminali in attesa di trasferimento nelle più sicure celle del daimyo locale. Ora è pesantemente danneggiata e sembra reggersi in piedi per miracolo; sono inoltre evidenti, già dall'esterno, i segni della lotta che le poche guardie sveglie devono aver ingaggiato contro il demone anni addietro.

È in questa costruzione, chiuso in una cella ancora agibile, che i personaggi troveranno il compagno (con un d12 punti Resistenza in meno) pos-

seduto da Yuki se il suo tentativo ha avuto successo. Yuki ancora controlla il personaggio e gli altri a questo punto si dovranno adoperare per convincerla ad abbandonare il corpo del compagno, cosa che Yuki farà spontaneamente se questi acconsentiranno ad aiutarla dopo che avrà narrato la storia del villaggio. All'interno della costruzione ci sono anche due cadaveri animati a guardia della cella, in attesa della notte per consegnare Yuki al demone loro padrone, e attaccheranno qualsiasi intruso. Se i personaggi dovessero essere tutti presenti nel momento dell'esplorazione all'interno del posto di guardia, troveranno i due guardiani che vigilano il deposito di armi consistente in una mezza dozzina di Yari (lance), Bo (bastoni), Ono (asce) e due armature Do-maru (corsaletto).

In generale, se i personaggi entrano un una casa non segnata da alcuna lettera, il master deve tirare il d12 ed applicare i seguenti risultati:

D12	EVENTO
1-2	I personaggi vengono subito attaccati da due cadaveri animati nascosti nell'abitazione. Nella casa non c'è nulla di valore.
3-4	I personaggi vengono attaccati da un cadavere animato nascosto nella soffitta solo se si trattengono all'interno più di 5 minuti. Nell'abitazione, nascosti sotto un'asse del pavimento, ci sono un d12 san e 2 asce da boscaiolo.
5-8	L'abitazione è vuota e non presenta nulla di interessante.
9-10	L'abitazione è incredibilmente fatiscente. Se i personaggi vi rimarranno per più di qualche attimo, il tetto crollerà loro addosso, ma potranno mettersi in salvo con un test riuscito di QF (8, Schivare). Chi non supera il test subirà un d12 di ferite.
11-12	Questa casa è infestata dallo spirito del boscaiolo che vi abitava (vedi pag. 30). Il master deve gestire questo incontro come meglio crede: in generale, se i personaggi reagiranno in modo ostile, lo spirito cercherà prima di spaventarli, poi di possedere uno di loro. Se questi non mostrano intenzioni ostili, lo spirito potrà fuggire o addirittura aiutare i personaggi regalando loro 2 dosi di un unguento guaritore che permette di riguadagnare un d12 punti Resistenza. Nella casa ci sono vari attrezzi da boscaiolo (asce, zaini di legno, ecc.), utensili di uso quotidiano e un rosario d'argento.

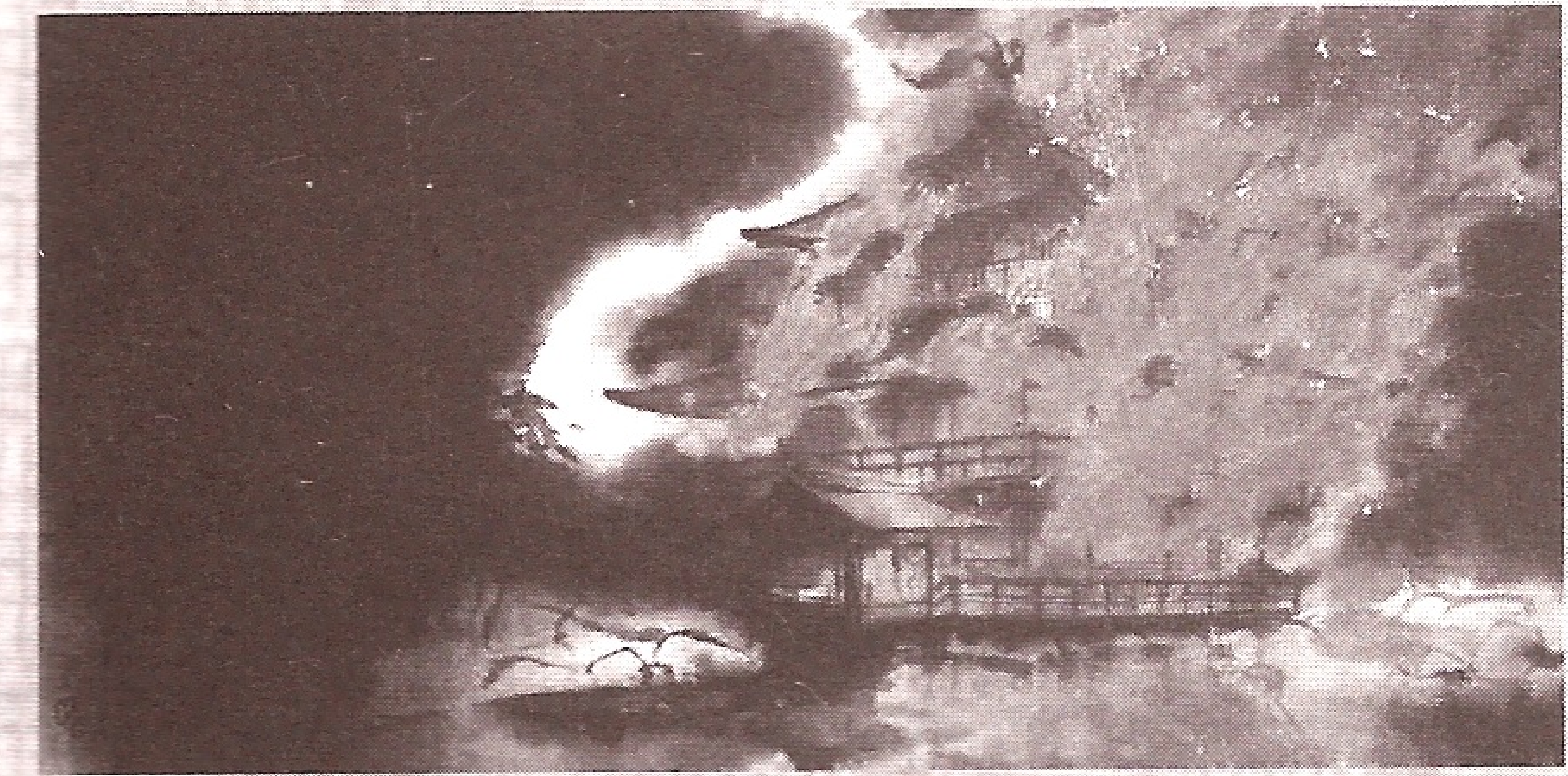
Il master dovrebbe infine scoraggiare qualsiasi tentativo di fuga dei personaggi attraverso il bosco, facendo loro incontrare cadaveri animati e spiriti ostili non appena si inoltrano nella boscaglia.

IL MONACO MALEDETTO

Quando i personaggi arriveranno al tempio, noteranno subito che, a differenza delle altre abitazioni del villaggio, il tempio è rimasto praticamente intoccato dalla furia del demone.

La costruzione consiste in un piccola pagoda di due piani costruita in legno e dedicata agli dèi dei boschi Shinto; all'esterno due grandi statue di pietra raffiguranti cani minacciosi fanno la guardia all'entrata (gli Inukami si animeranno se qualcuno tenta di portare via le offerte dal tempio, vedi *3. Il Bestiario*). Il primo piano è interamente dedicato alla venerazione di una grande statua di legno raffigurante Morikami, il dio dei boschi dalle 12 braccia: molte offerte votive (gioielli, monete, utensili, ecc.) sono sparse ai suoi piedi ed iscrizioni sacre ricoprono completamente le pareti della stanza che è sufficientemente ampia da ospitare un centinaio di persone. Il secondo piano, al quale si accede tramite una scala posta dietro la statua, era utilizzato come luogo di meditazione e dormitorio del monaco: la stanza è praticamente spoglia ad esclusione di una piccola teca piena di pergamene ed un giaciglio di canapa posti in un lato della stanza.

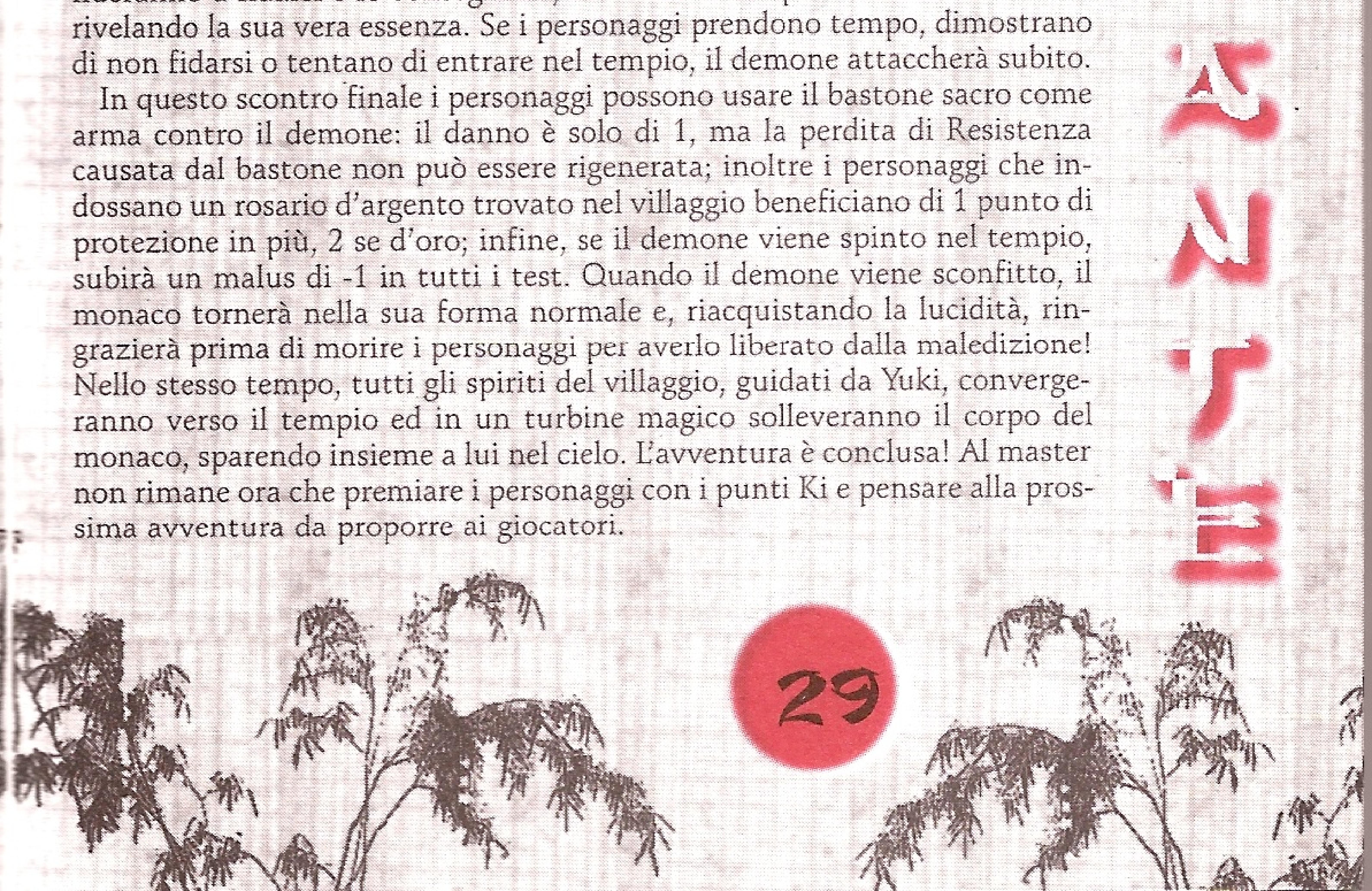
Prima che i personaggi entrino nel tempio, sentiranno provenire dall'interno un canto di preghiera lamentoso e salmodiante. Quando i personaggi entrano, vedranno un uomo seminudo, sulla cinquantina, basso e scarmigliato, in ginocchio davanti alla statua di legno, intento a pregare. Se i personaggi attireranno la sua attenzione, questi si alzerà e, avvicinandosi, dirà con voce rauca e sogghignante di fuggire o accettare il loro destino e rimanere nel tempio. I personaggi capiranno subito che l'uomo è pazzo: con un test di QM (10, Teologia) intuiranno che l'uomo doveva essere il monaco del villaggio, scampato in qualche modo al demone e divenuto pazzo in seguito alla paura ed alla solitudine... Quello che i personaggi non sanno è che proprio il monaco è il demone Kurokarasu (vedi pag. 30). Molto tempo prima infatti, cercando nuove fonti di conoscenza, il monaco provò ad evocare uno spirito divino, ma, fallendo miseramente il tentativo, attirò uno spirito infernale che lo punì distorcendone la mente e l'aspetto, trasformandolo così nel demone Kurokarasu. Tuttavia la maledizione dello spirito infernale non ha effetto continuo: il monaco cambia forma all'improvviso e torna "normale" dopo un periodo di tempo che può durare da una a molte ore. Il monaco, nella sua forma "normale", ricorda le atrocità compiute nella sua seconda forma solo vagamente, come se fosse uno spettatore esterno. Se i personaggi riferiranno al monaco della loro missione sperando di sapere dove trovare il demone e come sconfiggerlo, il monaco ridendo esclamerà che il demone è invincibile e che sono pazzi a volerlo eliminare! Tuttavia nel suo delirio dirà anche che, se ancora avesse il suo bastone sacro, potrebbe fare qualcosa, perché il demone sembra vulnerabile agli oggetti benedetti dal dio del tempio; purtroppo un Tengu glielo ha rubato molto tempo fa, perciò ora tutto è perduto! Il monaco conclude poi



dicendo che il demone non è mai entrato nel tempio, né ha mai tentato di ucciderlo quando si è recato nel villaggio in cerca di viveri (ovviamente!). Tutte queste informazioni verranno date ai personaggi tra sogghigni, lamenti e bruschi cambiamenti di tono e umore.

I personaggi dovrebbero aver intuito che è proprio il Tengu catturato dagli Oni ad aver rubato il bastone sacro e dovrebbero perciò trovare il modo di liberarlo e di farselo consegnare. Una volta ottenuto il bastone, i personaggi dovranno tornare al tempio, ma questa volta invece che il monaco troveranno, davanti all'entrata, Kurokarasu stesso. I personaggi si potranno rendere conto del cambiamento in quanto il monaco appare molto più lucido ed animato da uno sguardo famelico ed animalesco. Il demone cercherà di farsi consegnare il bastone per distruggerlo: se i personaggi continueranno a fidarsi e lo consegnano, Kurokarasu lo spezzerà e li attaccherà rivelando la sua vera essenza. Se i personaggi prendono tempo, dimostrano di non fidarsi o tentano di entrare nel tempio, il demone attaccherà subito.

In questo scontro finale i personaggi possono usare il bastone sacro come arma contro il demone: il danno è solo di 1, ma la perdita di Resistenza causata dal bastone non può essere rigenerata; inoltre i personaggi che indossano un rosario d'argento trovato nel villaggio beneficiano di 1 punto di protezione in più, 2 se d'oro; infine, se il demone viene spinto nel tempio, subirà un malus di -1 in tutti i test. Quando il demone viene sconfitto, il monaco tornerà nella sua forma normale e, riacquistando la lucidità, ringrazierà prima di morire i personaggi per averlo liberato dalla maledizione! Nello stesso tempo, tutti gli spiriti del villaggio, guidati da Yuki, convergeranno verso il tempio ed in un turbine magico solleveranno il corpo del monaco, sparendo insieme a lui nel cielo. L'avventura è conclusa! Al master non rimane ora che premiare i personaggi con i punti Ki e pensare alla prossima avventura da proporre ai giocatori.



PUNTEGGI DEI PERSONAGGI

YUKI

Yuki appare come una fanciulla pallida, dai lunghi capelli neri e dallo sguardo sognante; è vestita con un corto kimono verde.

QF 1 QM 3 QS 5 RESISTENZA 20

Abilità: Possessione, Fascino

SPIRITO DI BOSCAIOLO

In genere appare come un uomo grosso e barbuto, dallo sguardo fisso e dai i modi bruschi, sempre accompagnato da una pesante ascia.

QF 5 QM 2 QS 2 RESISTENZA 24

Abilità: Possessione, Terrorizzare

ALBERO STREGATO

L'albero stregato è un salice dall'aspetto tetro e minaccioso.

QF 6 QM 1 QS 0 RESISTENZA 40

Abilità: Afferrare

CADAVERE ANIMATO

I cadaveri animati hanno l'aspetto di uomini orridamente feriti ed in avanzato stato di decomposizione; si muovono goffamente come burattini e rimangono impassibili a qualsiasi stimolo esterno.

QF 2 QM 0 QS 1 RESISTENZA 16

Abilità: Artigli e morso (danno 1), Terrorizzare (*)

(*) A differenza degli spiriti, i cadaveri animati terrorizzano automaticamente chi li guarda se vincono un confronto di QS.

MONACO PAZZO

Il monaco è un uomo sulla cinquantina, basso, molto magro e dai capelli lunghi e scarmigliati. È vestito solo con un perizoma.

QF 2 QM 4 QS 3 RESISTENZA 20

Abilità: Vedi la tabella delle abilità peculiari

KUROKARASU

Il demone appare come una deformazione maligna del monaco: lo sguardo è lucido ma bestiale, il corpo massiccio, le mani sono artigliate ed i denti appuntiti.

QF 6 QM 3 QS 1 RESISTENZA 30

Abilità: Come sopra, più Artigli (danno 2) e Rigenerazione (*)

(*) L'abilità rigenerazione permette al demone di recuperare un d12 punti Resistenza ogni turno di combattimento.

RIFERIMENTI

Oltre alle innumerevoli serie animate tra cui ricordiamo "Sasuke, il piccolo ninja" e "Il grande shogun", si possono trovare spunti nei libri "Musashi" di E. Yoshikawa, "I segreti dei samurai" di O. Ratti ed A. Westbrook e "Demoni e mostri del Giappone" a cura di R. Tayler. I lungometraggi "Ninja scroll" e "Yoma", editi in Italia dalla Yamato, ed il fumetto "The legend of Kamui" sono un perfetto esempio di ambientazione. Anche fra i film si possono trovare esempi del genere, sopratutto nelle opere di A. Kurosawa, come ad esempio i film "Ran" ed "I sette samurai", e la serie televisiva "Lone wolf" ("Samurai" in Italia). Si ringraziano i playtester Irene Frasca, Claudio Menegazzi, Luca De Angelis, Gianluca Vincenti, Alessandro Verelli, Marco Sordi, Manlio Salamone. Si ringrazia inoltre il dipartimento di Lingue e Civiltà Orientali dell'Università di Roma La Sapienza.

I GIOCHI DEL DUEMILA

Collana "Duemilaruoli"
- Andrea Angiolino, "Mediterraneo"
- Cosimo Lorenzo Pancini, "Röle"
- Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli, "Gli Ultimi Templari"
- Greg Porter, "Maschiacce armate pesantemente - Pochettravel Edition™"
- Beniamino Sidoti, "Groucho Marx contro Frankenstein, la mummia e il vampiro..."
- Piermaria Maraziti e Marco Perez, "La regola del gioco - Il cinema senza immagini"
- Luigi Castellani, "Kalèvala"
- Paolo Fasce, Alessandro Gatti, Teo Mora e Paolo Parrucci, "De Eloquentia"
- Antonello Lotronto, "1950 Allarme UFO!"
- Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli, "Giallo in casa Vernaschi"
- A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa e L. Giuliano, "CYB"

Collana "Duemilagames"
- Andrea Angiolino, "Mitico!"
- Nicola Zotti, "Spartaco - La rivolta dei gladiatori"
- Domenico Di Giorgio, "Facchetti celo, Giubertoni manca!"

Collana "Duemilaguerre"
- Roberto 'RoG' Gigli, "Atlantic Wars"
- Alberto Santoni, "Posto di combattimento"
- James LaFond, "Pizza Wars"

Collana "Duemilasport"
- Stefano Giusti, "Dream Team"

Collana "Duemilacarte"
- Luigi Ferrini, Millo Franzoni e Marco Tarini, "Elemental Wars"

Collana "Duemilavventure" (espansioni per *On Stage!*®)
- Luca Giuliano, "Sogno di una notte di mezza estate"
- Andrea Angiolino, "Biancaneve e i tre porcellini"
- Massimiliano e Maurizio Roveri, "Fagioli, dollari e polvere da sparo"

Per ordinare "I Giochi del Duemila" occorre inviare un vaglia postale ordinario
di £ 2.000 a copia + £ 1.000 come contributo spese postali a:
Nexus Editrice, Via Rosmini 16, 55049 Viareggio (LU)
Specificare nella causale quali sono i titoli richiesti.
Per informazioni tel. 0584/49748, fax 0584/944765, e-mail nexus.rdm@caen.it

CREDITS

© 1998 Eugenio M. Lauro

Editing: Simone Peruzzi
Progetto grafico interni: Paolo Parrucci
Progetto grafico di copertina: Dario Calì
Impaginazione: Paolo Parrucci e Simone Peruzzi
Coordinamento: Alessandro Gatti e Patrizia Vadalà

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione anche parziale.

I GIOCHI DEL DUEMILA
PAGABILI A VISTA DALL'ACQUIRENTE
LA GOVERNANTE
ART. 2023 C
QUALITYGAME
MR. SMILE
ART. 20233

Il gioco di ruolo *Sol Levante* vi catapulta nelmisterioso e affascinante mondo del Giappone medioevale, popolato da orgogliosi samurai e da scaltri ninja, da orribili mostri e da creature fantastiche. Vi attendono spade scintillanti e terribili trappole, combattimenti all'ultimo sangue e gesta eroiche con cui coprirvi d'onore. La terra del Sol Levante vi attende per aggiungervi presto alla schiera dei suoi eroi.

L. 2000

Prodotto da: QUALITYGAME - 00182 Roma - Via Casilina, 55